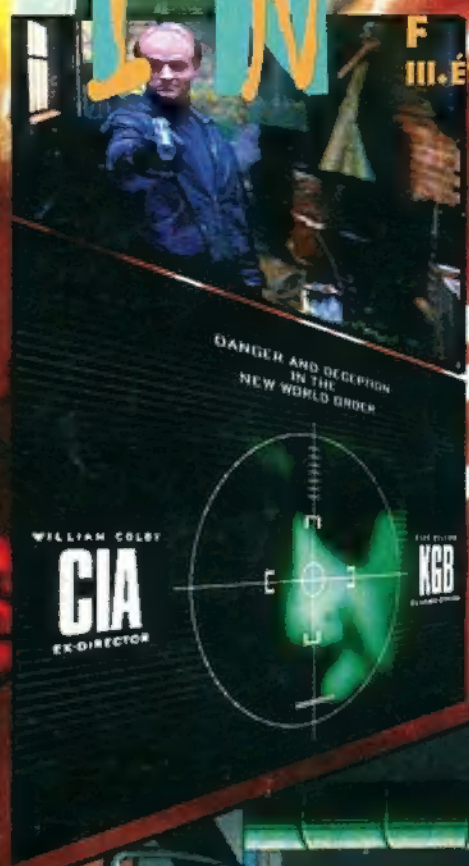


# PC X MAGAZIN

FEBRUÁR  
III.ÉVF. 2.sz. 1996. 204 FT



# PC-X

## február

### Fertőző osztály! Belépni Tilos!

Végre, VÉGRE teljes mértékig túljutottunk az 1995-ös éven, nincs többet – egyelőre – se Karácsony, se Újév, vége a lapleadásnak, mehetünk hógolyózni, Csilla is készülhet a Farsangra...

Sokat gondolkóztam, mi is az az egetverő érdekesség, ami a beköszöntő helyére illene, de semmi okos nem jutott az eszembe: unalmasan telnek itt a januári napok, mindenki náthásan prüszköl és fennhangon imádkozik a naposabb márciusához. Persze nem igaz, hogy semmi nem történik, hiszen lázasan dolgozunk a CD-X 1996. februári kiadásán, előre láthatólag február közepén jelenik meg.

Átdolgozzuk egy picit: új gúnyába öltöztetjük a CD-t kívülről és belülről egyaránt. A CD-X N<sup>o</sup>4 a szokásos programgyűjteménnyel, érdekességekkel, multimédiás „csodákkal” jelentkezik, de sokkal több cikk, leírás lesz rajta, mint eddig volt. Az PC-X-ben ugyanis sokszor nem fér el egy-egy hosszabb, teljes leírás, a CD-n viszont „korlátlan” mennyiségű hely áll rendelkezésünkre.

- 4 Hotline News – sok kis érdekesség
- 6 SWAT – Police Quest előben
- 8 Torin's Passage – igazi „Sierra-kaland”
- 10 Száguldás 4 keréken – Indy2 és 2 gokart
- 12 Warcraft2 – ismertető és tippek
- 13 Hexen – a megújult Heretic
- 14 IIth Hour – rémálom a Virgintől
- 16 Stonekeep – Pellus végigjátszotta...
- 18 Transport Tycoon Deluxe – finomítás
- 19 Great Naval Battles 4 – az új epizód
- 20 Entomorph – RPG az SS1-től
- 21 Pool Champion – biliárd akár Win95 alá is

- 22 Tipp-Top – IOOI játéktipp
- 23 Tie Fighter's Collector CD
- 24 This Means War – legyen hát háború!
- 26 Wetlands – harc a szárazföldért
- 27 Cybermage – gyönyörű cyber-Doom
- 28 Shivers – tessék gondolkodni!
- 30 Blood Bowl – véres pofonok
- 31 Filmajánlat februárra – játékokkal
- 32 Music City – Gyu bácsi kedvencei
- 34 MS Sidewinder – (Bot)kormányváltás
- 35 MS Ocean – Giraffe bújárkodik
- 36 MS Access – for Windows 95
- 37 MS News – hírek a tengerentúlról
- 38 Demozóna – kód optimalizálás
- 40 Audio segédprogramok
- 41 VESA programozás – graf. kártya-kódolás
- 42 Aréna – képzeletbeli játékleírás
- 43 Dr. MIDI – Truesound Wavetable
- 46 HW Depo – hardware perifériák
- 49 CDi – kínai történelem, új filmek
- 51 Sharks! – Giraffe még mindig a víz alatt
- 52 Corel Home – filmek és könyvek
- 54 Grolier Encyclopedia – 96-os kiadás
- 55 Lightwave 3D – további ray-tracelés
- 56 Multimédia – CD-ROM-okról...
- 58 Wizard's csodák – vágd ki a kupont!

Következő számunk 1996. március 4-én, hétfőn jelenik meg.

 **IDG**  
HUNGARY

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bfró István ügyvezető igazgató  
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos);  
szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzöngő: Spányik Balázs  
(The Richfielder); egyéb felújítási munkák: Sütő István (Süti);  
címlap: Kondákor László (Kondi).  
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.  
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386  
Telefon: 156-0337, 156-8291 és 156-3211/PC-X  
Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU  
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,  
valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.  
Ára: 294 Ft, fél évre 1344 Ft, egy évre 2688 Ft.  
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség  
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.  
Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
A megrendelés száma: 96.0031  
HU ISSN: 1218-358X  
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,  
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők  
és a számítástechnikai szaküzletek.

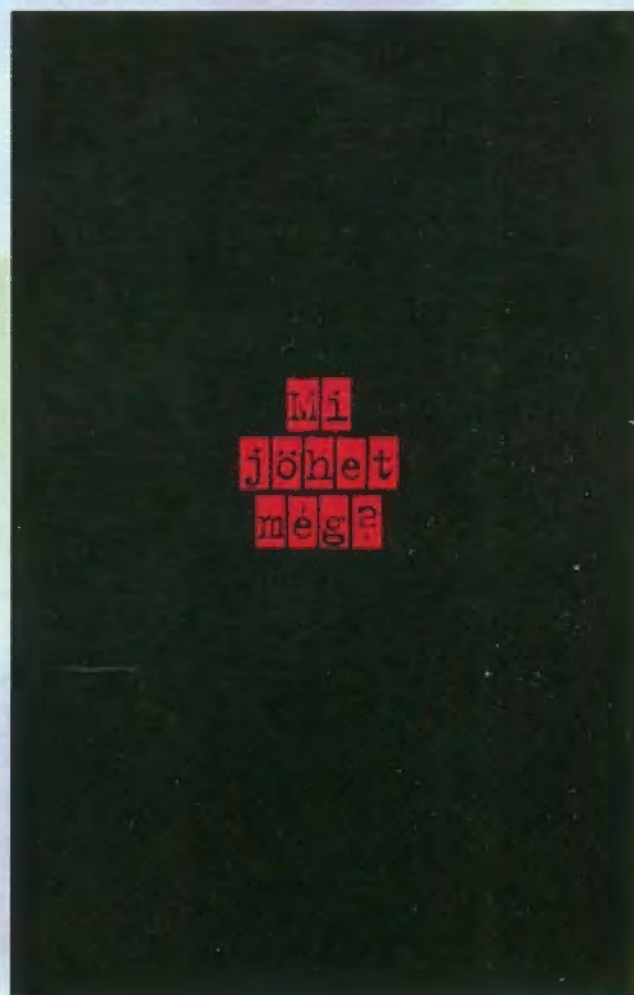
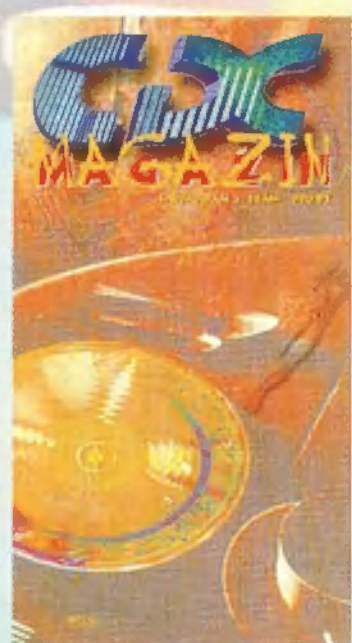
A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.



Csilla kezd belefáradni a játékok sorolásába, ezért hát úgy döntöttünk, kevesebb, de velősebb játékot indítunk. Legelsőként az Empire jóvoltából sorolunk ki három eredeti Pro Pinball: The Web flippert!!! (Előző számunkban Jon áradozott eme flipper-remekműről.)

## Egy kis játék...

Az új CD-X-en megtalálod a program demoját. Ha az eredetit is meg akarod szerezni, írd meg nekünk, hány pálya található játékban. És hogy ne legyen olyan egyszerű a dolgod, ne felejtse el beküldeni a pontosan február 29-én megjelenő CD-X N°4-en található jelszót sem...



# CD-X N°4!

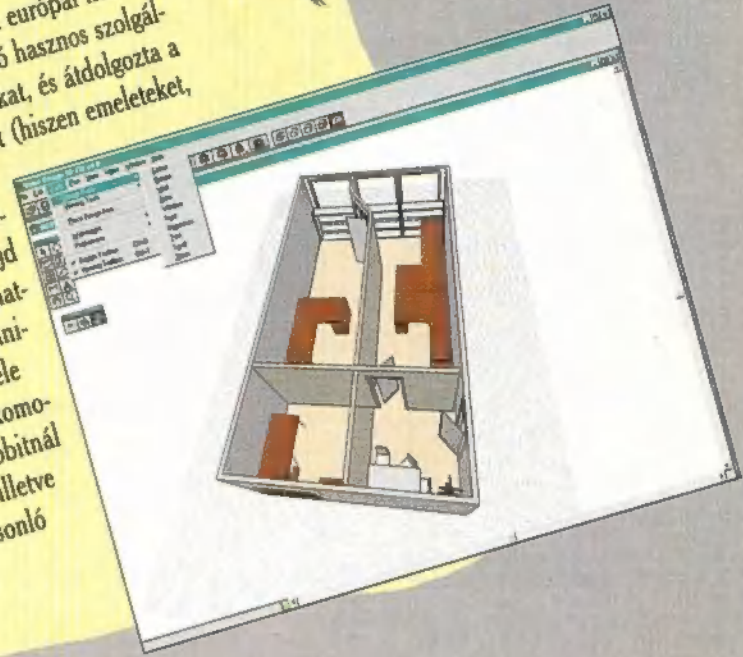
NÉGYÉVENTE CSAK EGYSZER ADATIK MEG, HOGY FEBRUÁR 29. NAPJÁN JELENJÜNK MEG! HASZNÁLD KI AZ ALKALMAT, ÉS RENDELD MEG MOST! NEHOGY LEMARADJ!

LAPOZZ A 15. OLDALRA!



## Home Designer 3D

Belsőépítészeti tervezőprogramot keveset láttam még, s azok sem voltak megfelelőek. A Home Designer régebbi verziója már egész használható volt, igaz, csak amerikai mértékegységek szerint hajlandó méretezni. A 4.0-ás verzió már az európai normáknak is megfelel, bár eltűnt belőle egy csomó hasznos szolgáltatás (lehet, hogy valaki más vette meg a jogokat, és átdolgozta a programot?!). A felülnézetből megtervezett házat (hiszen emeleteket, akár padlástér-beépítést is készíthetünk) „felöltöztethetjük” belülről: ablakokat, ajtókat, bútorokat helyezhetünk el benne, majd mindezt 3D-ben is megnézhetjük, bejárhatjuk a szobákat. A CD-s verzió 3D animációk is helyet kaptak, ezek különféle „demo-házakat” mutatnak be. Ha komolyabban érdekel a program, az Ecobitnál bukkantunk rá (tel.: 322-9202), illetve az Automexnél is volt valami hasonló (tel.: 268-1668).



## Virtual Boy

A virtuális kishű a GameBoy térbeli, cyberunokaöccse: Nintendo elhajította az agyát, és készített egy sztereo/3D játékgépet. Belehajtod a fejed egy szemfenékvizsgáló-szerűségbe, elnézel marha messzire, meglátod a játékeret, ahol mondjuk Super Mario teniszezik. Közben egy másik sztereo térben, a szobádban megmarcolod a botkormányt a szarvánál



fogva, és irányítod Mariót, hogy néha bele is üssön a labdába.

Szóval a Virtual Boy-örület valamiféle Nintendo GameBoy továbbfejlesztés, ahol a játéktér háromdimenziós (és egy virtuális szemüveg-szerűségben rejtőzik az LCD „monitor”). A grafika mellesleg grayscale (illetve piros árnyalat) viszonylag szép felbontásban; a hang a füled mellett jön sztereóban. Azt mondják, 32 bites RISC proceszornak ilyen izom-procira efféle grafika előállításához. A géphez mellékelnek egy Mario's Tennis-t, de kapható hozzá millió Nintendo cartridge (Waterworld, Galactic Pinball stb). Nagyker ára olyan 27.000 forint körül van a Fix-Tim Kft-nél (Tel.: 112-5868), boltban még nem láttuk, de a húsvéti játékláz közeledtével biztos kapható lesz.

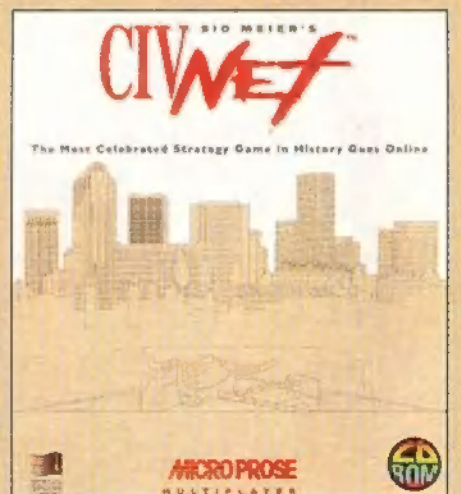
## Mechwarrior 2: The Ghost Bear Clan

Lassan egy fél éve már, hogy megjelent az Activision remeke, a Mechwarrior 2. Most, december-január környékén dobták piacra a legújabb kiegészítésüket, mely a Ghost Bear klán történetét, technikáját mutatja be. A játékban új mech-ek, fegyverek, tájak kaptak helyet. Nehezebben játszható, mint elődje, de így van rendjén.



## CIV NET

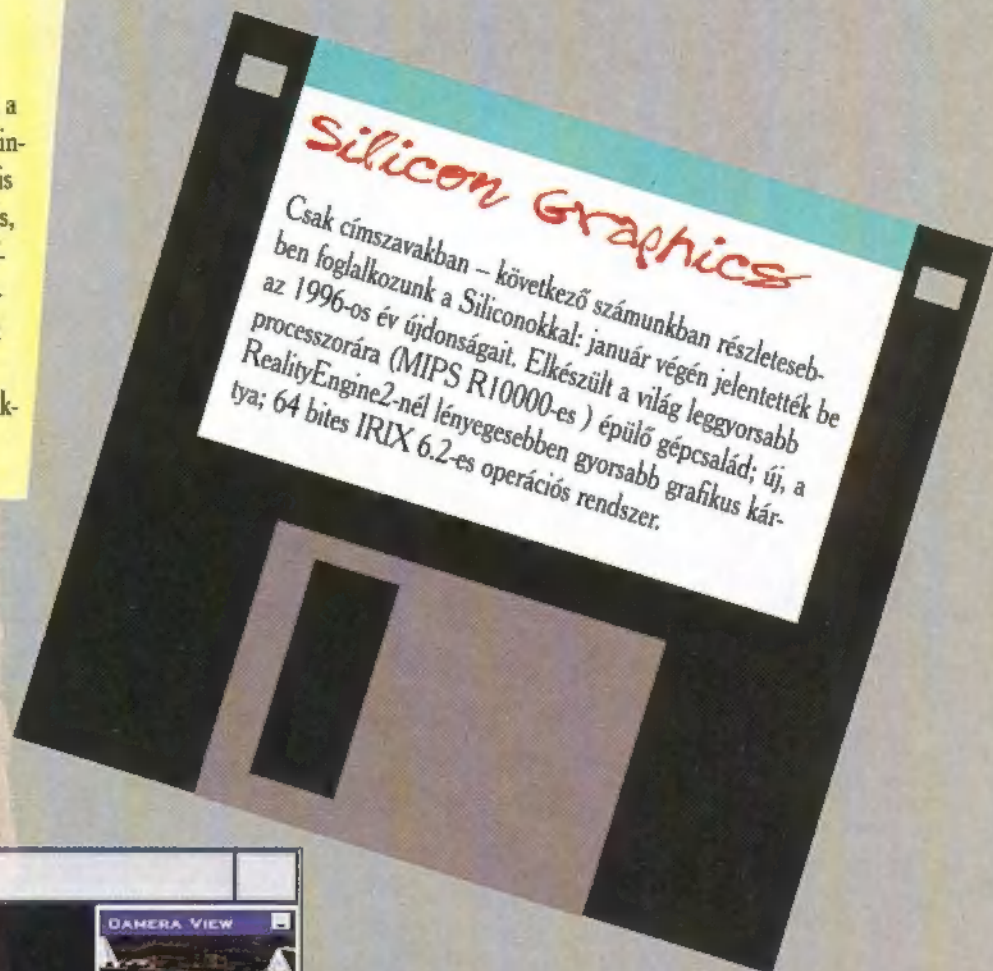
Sid Meier bácsi Civilization-je talán minden idők legsikeresebb stratégiai progija. Hónapok óta hitegetik a szurkolókat, hogy elkészítik hálózatos verzióját is, hát most végre-valahára a finisbe értek. Játshatsz egyedül, modemen vagy InterNeten keresztül (!), de természetesen a bevált helyi-háló és a BBS-játék sem hiányzik a csomagból. Megy sima Windows és Win95 alatt, SVGA-ban is, és összesen hét játékost tud fogadni...



## Turtle Beach TBS-2000

A kártya a jó öreg Turtle Beach Tropez RAM-talanított, „lite” verziója, amire ráerőszakolták a „Dugi”-be és Játssz” dolgot. Azaz Plug'n Play kompatibilis: behajítod a kártyát a gépbe, s ha intelligens BIOS-od van (ma már majd' minden alaplap efféle), automatikusan felismeri. Nem is beszélve a Windows 95 installálásról, amit akár a kisöcsém is játszva megtesz. SB kompatibilis, a Sound Blaster Pro 2 mintha külön ott lebzselne a gépben, annyira 100%-os. Ismeri az MT-32 és MPU-401 MIDI szabványokat, akár 48Khz-en is digitalizál, 64-szeres túl-mintavételezéssel. Mivel nincs RAM a kártyán, 2 megabyte Wavefrom ROM-ot tettek be a hangzás javítása érdekében.

Van rajta IDE/ATAPI CD-ROM csatoló is, ami szükség esetén letiltható.

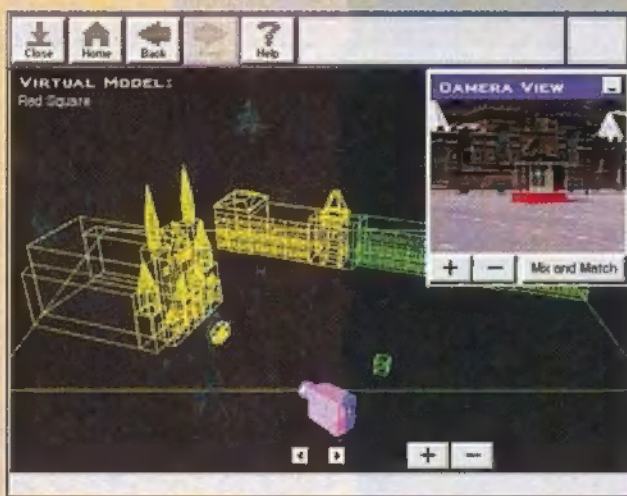


## Silicon Graphics

Csak címszavakban – következő számunkban részletesebben foglalkozunk a Siliconokkal: január végén jelentették be az 1996-os év újdonságait. Elkészült a világ leggyorsabb processzorára (MIPS R10000-es) épülő gépcsalád; új, a RealityEngine2-nél lényegesen gyorsabb grafikus kártya; 64 bites IRIX 6.2-es operációs rendszer.

## Spycraft: The Great Game

Igazi spionostit fejleszt már több mint egy éve az Activision. A hatalmas erővel készülő interaktív kalandjátékban (így nevezték el a szerintük egyedülálló játékfajtat) zöldfülű CIA ügynököt alakítasz – főnököd a CIA volt vezetője, William Colby testesíti meg (a KGB nyugalmazott direktorát, Oleg Kalugin is színészként alkalmazták a stábnak). Videofilmekkel tarkított, modern „szerepjátékról” van szó: az élethű hatásokért még Moszkváig is elmentek a filmesek, míg a belső felvételeket Los Angelesben készítették (60 ember 19 napon át izzadt a reflektorok alatt). Egyszóval monumentális alkotással lesz dolgunk valamikor február közepén – már jó előre izítsd be a géped Windows 95-re!



## Extreme Pinball

Az Epic Megagames jóvoltából újra egy kiváló flipperrel lehet gazdagabb a gyűjteményünk. Bár már feltűntek az új generációs, 3D pinballok is, szívesen tértek vissza a megszokott régi pályákhoz. Ezt a hagyományos utat követi az új Epic product, de néhány „dolog” nagyon is megpróbálkozik vele, hogy visszahódítsa 3D-t lassan „megszokó” szívünket.

A játék négy pályán játszható: Rock Fantasy, Urban Chaos (nem azonos Mr. Chaos-al), Monkey Mayhem, Medieval Knights. Ezekből a shareware verzióban a Rock Fantasy játszható minden korlátozás nélkül,

teljes értékű játékként. A golyók száma változtatható, megjelenésük változik a játék folyamán (földgömb, hanglemez, aranylemez és fémgolyó, gyűrű, autókerek, aranygolyó, üveggolyók). Minden pályának megvannak a maga kis látványos meglepetései, és a hanghatás sem elhanyagolható. RULEZ!



Február közepén jelenik meg a

# CDX

N.4

ÚJ!



**AKCIÓJÁTEK**

**GAME-PORT**

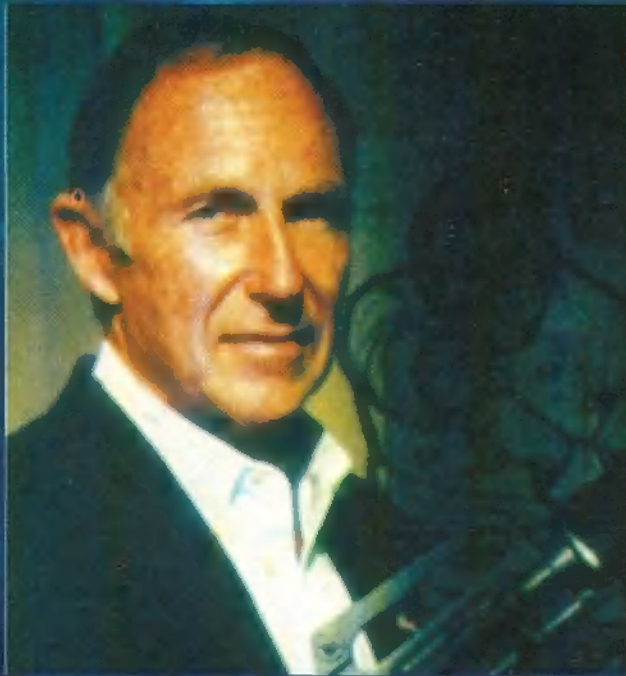
A NAPOKBAN NÉZTEM A TÉVÉBEN EGY ELÉG JÓ AKCIÓFILMET, ÉS A LEGJOBB RÉSZNÉL ESZEMBEBE VILLANT EGY PILLANATRA, HOGY EZ A KÉP, MINT WINDOWS HÁTTÉR – KI KÉNE LOPNI EGY SCREEN CAPTURE-REL. JÓ TUDOM, EZ MA MÁR CSAK VIDEOKÁRTYA KÉRDÉSE, DE ÉN ABBAN A PILLANATBAN ERRE NEM GONDOLTAM.

**S**zóval nem örültem meg (az ápolók szerint!), de a digi video olyan mértékben javult az évek során, hogy szinte nem lehet eldönteni a kép minőségéről, hogy TV-t vagy videót nézünk. Azért mesélem el mindezt, mert a szitu fordította is megcsodáltam a Sierra új négy CD-s akciójátékával, a SWAT-tal. Csak tévéztem és tévéztem...

**Eligazítás!**

– Uraim, üdvözlöm önöket a Los Angeles-i rendőrség SWAT csapatában, a Deep Platoonban. Rooker őrmester vagyok, és itt áll mellett a Deep Platoon tisztje, Pacmeyer parancsnok, aki immár nyolc éve viseli szégyenfolt nélkül ezt a tisztséget. A Deep Platoon hatvan jól kiképzett és remekül összeszokott rendőrből áll, akik a városi rendőrlomány 1%-át teszik ki. Önök most bekerültek ebbe a csapatba. Ezt a rangot viseljük büszkén és munkájukat végezzék lelkiismeretesen. Számmunkra a csapatmunka a küldetés sikerének feltétele. Az önök fizikai és taktikai felkészültsége kihat mindenkire. Egyek vagyunk, egyként dolgozunk, és legfőbb feladatunk az életmentés. Rajtunk múlik más rendőrök, csapattársaink, a polgárok és igen, a gyanúsítottak élete is. És most átadnám a szót Pacmeyer parancsnoknak.

– Jó reggelt! Nálunk a kulcsszó a bizalom. Ez nem csak egy rossz frázis, hanem létkérdés. Egy küldetés során én bízom magukban és bízunk egymásban. Bízom benne, hogy bátrak lesznek, de nem vakmerők, hogy elvégzik amire kérem magukat, és nem mennek a saját fejük után. Ez az első napjuk, de ez nem azt jelenti, hogy a leglazább. Komoly döntés előtt állnak. Ha az assaulter – kom-



mandós – pálya mellett döntenek, jöjjenek a Combat Rangebe, ott én folytatom tovább kiképzésüket és edzésüket. Am ha van önök között olyan, akit a mesterlövészet érdekel, az jelentkezzen Pruett őrmesternél, JD Saundersnek ügyis új társra van szüksége. Uraim! Az eligazításnak vége.

Ilyen hosszú bevezetővel kezdődik életünk a SWAT-ban. Megpróbáltam átlépni ezen az eligazításon, ám Rooker tiszt úgy lehordott fegyelmeztetésemért, hogy otthon a szőnyeg alól kandikáltam ki bűnbánó ábrázattal. Mindegy, hogy kommandósnak vagy lesipuskásnak megyünk: mindenképpen edzéssel kell kezdenünk a Small Arms Range-ben. Itt a Deep Platoon által használt fegyverekkel fogunk megismerkedni, majd kipróbáljuk azokat. A fegyverekről tömör, de lényegretörő eligazítást kérhetünk, ha esetleg nem ismernénk őket. Kézfegyvernek egy 1911-es 45-ös Coltot fogunk használni, gépfegyverek

közül pedig az MP5-össel kötünk meghitt barátságot. A stuki kezelése nem gond, az MP5-ről csak annyit, hogy két fajta üzemmódban működik. Az első a Semi-Auto, azaz félautomata (egy lövés), a másik a teljes automata (sorozat lövés). E két fegyveren kívül még ki fogunk próbálni egy shot-

gunt, egy M16-ost, de szerepel még a listán golyóálló mellény, villanógránát, tükör és még néhány speciális holmi. Pauldon őrmester fogad a löpályán és beállít a tizenhárom boksza. Kövessük utasításait pontosan! Végigterrorizál minket az összes fegyveren – egy lövés, két lövés, fejlövés, haslövés... Ezután komolyabb gyakorló pályára megyünk, ahol hirtelen felcsapódó ellenségekre kell időre löni.

Én ezután az Angeles Range-re mentem, mert úgy gondoltam – ha már a nők buknak a kitüntetésekre –, nem árt szerezni egyet, márpedig itt mesterlövész fityegőket osztogatnak. Mi az a kis apróság, hogy pár lépés-

**P O L I C E**  
**SWAT**



sel távolabb van a célponi? Tévedtem. El sem láttam szabad szemmel a célig. Ráadásul egy mesterlövésznek nem elég, ha a távcső élességét tudja beállítani és az irányzékot tekergetni, hanem figyelnie kell a szél irányára, erejére, sőt még a fényviszonyokra és a hőmérsékletre is. Egy ötszáz yardos célpontnál már komolyabb problémát jelenthet az erős oldalszél. Első lövésünk az úgynevezett Cold Barrel Shot, amellyel megállapítjuk, hogy milyen hatással vannak a természeti viszonyok az alap beállításra, azaz amivel belöjünk a puskát. A lövés után ne mozgassuk el a célkeresztet addig, amíg meg nem találtuk a céltáblán a golyó által ütött lyukat. Ha ez megvan, a távcsőn lévő finomállítókkal úgy állítsuk a célkeresztet, hogy a lyukra kerüljön a közepe. Ezután állítsuk vissza a célkeresztet az egérrel a célpont közepére. Ezt minden egyes szélirány vagy erősség változásnál meg kell ismételni. Ha két teljes gyakorlaton túl vagyunk, jelentkezhetünk Pacmeyernél mesterlövésznek. A vizsga az Angeles Range-en lesz. Természetesen minden lövésnek találnia kell, de szerencsére a szél nem fog változni, ezért elég egyszer beállítani az irányzékot. Ja, azt elfelejtettem, hogy itt a Cold Barrel Shotnak is be kell találnia. Ezután már szabad a pálya a küldetések felé. Az elsőt csak nagyvonalakba írom le, mert ez a játéktípus nem hasonlítható semmilyen másik játékhoz. A büntény elég gyerekes, de nem mennék oda vízipisztollyal.

Egy pszichopata némbor (mellesleg 100 éves és ugyanannyi kilo) egyik reggel felébredt, és arra gondolt, hogy ej mi lenne, ha ma reggel fognék egy pisztolyt (persze tudja hasz-



Hárman egy hadsereg ellen, szép...



Reszkessetek betörők...

# QUEST MÁT

nálni a papusét), elzavarnám a férjem, majd a szomszédokra lövöldöznek (ez utóbbi viszont nem rossz ötlet)? Hozzá is látott serényen. Miután az összes szomszéd fejvesztve menekült el a reggeliző asztal mellől, a hölgyemény beszögezte az összes utcára nyíló ablakot és várt csendesen. Egy-két perc múlva fékcsikorgást hallott, majd kinyitott az ablakon (gondolom nem azon amit bedeszkáztott).

– Nini, ez a rohamosztag kocsija! Ej, de fontos lettem hirtelen! Na várjatok.

A férj felvilágosít minket, hogy a felesége enyhén szólva agyilag kurocigránát, mert vannak néha ilyen kirobbanásai. Teljesen beszámíthatatlan. Ezután beszélnünk kell az egyik szomszédal is, aki elárulja, hogy mióta ő ideköltözött, az aszszony egyre agresszívabb lett. Lucy úgy tűnik nem valami türelmes, mert elkezd lövöldözni a vakvilágba, így aztán kezdődhet a buli! Mi a házba megyünk, a másik csoport hátulról biztosít. A képernyő bal alsó sarkában egy kommandós képét láthatjuk, ami azt jelképezi, hogy milyen minőségben veszünk részt az akcióban (lehet kommandós vagy mesterlövész), illetve a nekünk és az általunk mutatott kézjeleket nagyítja föl. Ezeket nagyon meg kell tanulnunk, hiszen ha szükség van a csendes mozgásra csak ezekkel kommunikálhatunk. Három menüt kell kezelnünk az akció alatt. Az elsővel a fegyverek közül választhatunk, illetve megtölthetjük azokat. A második már jóval bonyolultabb ennél: cselekvéseinket szelektálhatjuk. Ezeket a táblázatban találod, a megfelelő kézzel együtt.

A harmadik menü egy pontból áll: ez a Slice pie. Ez amolyan ajtókon keresztül besurranást, lopakodást jelent. Ha erre ráklikkelünk egy fél tortaszerűség jelenik meg harmadolva. Mindig állítsuk a behatolás irányára, ekkor eltűnik kétharmada és a maradék a kívánt irányba mutat. A használ-

landó ikonok között gyorsan a mouse jobb gombjával válogathatunk, a menük között pedig az 1, 2, 3 gombbal. Mindig akkor tegyünk eleget a parancsnak, miután azt megkaptuk, különben egy kis fejmosásban részesülünk.

Behatolás előtt taktikai eligazítást kapunk, azután gyors fegyverellenőrzés, majd akció.

Két irányú a támadás, tehát két csapatot láthatunk, amint megközelítik a házat. Ha tiszta a levegő, szól a parancsnok, hogy menjünk be. Ezt slice pie-jal tegyük az ajtóra klikkelve. Amint bent vagyunk, újból „együnk egy kis pitét”, és menjünk be a konyhába. Amikor biztosították a következő forduló, lépünk be. Pacmeyer itt azt fogja parancsolni, hogy fedezzük a másik fickót, de közben lépünk be óvatosan. Ekkor észrevesszük Lucy-t, amint elbújik a zuhanyzó függönye mögött. Szólítsuk meg! Félve bár (de törve nem) kijön és megadja magát. Megdicsőülésünk zenéje már felcsendül fülünkben: ezt profin elintéztük, kitüntetés, diadalmenet stb. Mi lehet ennél nehezebb? Hát a következő küldetés. Akció közben bármikor elcsatangolhatunk a többiektől, de tuti meghalunk vagy az akcióvezető kizár. A nagyfőnök mindig infót ad, hogy mit csináljunk, ha nem kézzel, akkor a belső hírközlőn (lash). Csatornája mindig nyitott felénk, de ha mi akarunk adni, akkor szavakból kell összerakni az üzenetet. Felesleges használata szintén hiba. A küldetésből hazatérve, ha eddig nem tettük volna, szerezhettünk némi adatot a többi fegyverről, a kommandóegység kialakulásáról, az elfogási

módszerekről és egyéb technikai nyalánkságokról, de ha ez nem érdekel, elmehetünk újra lögyakorlatra vagy a controll panelben állíthatunk a küldetések gyakoriságán. Mint az első akcióból is kiderül, nem az a fontos, hogy megöljük az ellenséget. Egymást fedezve, a menekülési lehetőségeket elvágva kell becserkészni az ellent, és olyan helyzetbe hozni, hogy értelmetlen legyen számára a további ellenállás. Természetesen a túszelete fontosabb a terroristájénál, és a magunk testi épsége sem elhanyagolható. Nagyon érdekesítő, izgalmas és szórakoztató játék. Hosszú órákra is leköti figyelmünket még akkor is, ha ugyanazt a küldetés nyúzzuk. A jó kép, hang és akció feledtetni a játék során előforduló kisebb hibákat. Egyet felémlelnék, de csak a szörszálhasogatás kedvéért. Nyúztam a küldetést és az istennek sem tud-



tam továbbjutni, elkezdtem hát villanógránátot dobálni. A terrorista maga előtt tartva a túszt előjött, de ebben a pillanatban robbant a gránát. A túszt hatalmas vértócsában fekszik a földön – talpig halálban –, a gonoszba' pedig elveszti a fejét, mert megöltem a túszt. Ennek már annyi – gondoltam és természetesen őt is lelöttem. Erre bejön egy olyan demo, hogy a jóember a még élő túszt mögül telepumpál ólommal. Mindenesetre dicső temetésem volt, diszortúzzel, zászlófelvonással és teljes katonai tiszteletadással. A másik apró hiba inkább csak kellemetlenség. Nagyon fontos megérteni az akció előtti eligazítást, viszont nem lehet kérni a szöveg kiírását, tehát komolyabb nyelvtudás szükségeltetik, vagy vacakolhatunk a szótárral. Hagyjuk a hibákat, mert tényleg apróságok és igen kevés van. Nagyon jól összehangolt a program, sok tanulsággal szolgálhat. A játszhatósága szinte tökéletes, akárcsak a zenék és az effektek.

Mégsem adom meg a PC-X TOP-ot, mert a 4 CD-hez képest csak három történetből áll. Igaz, ezek cselekményei két-két szalon futnak és több befejezés lehetséges, de akkor is kevés. A játék egyébként Win és Dos alá is installálható, hardware igénye mai szemmel nézve kicsi. Eligazítás vége!

El Capo & Júpi



Még egy részben...

	LOOK: figyelj, mi van ott? (egy mutató ujj)		ATTENTION: figyelem! (csettintés)
	COVER: fedezz! (fej felett, vízszintes kézzel intégetés)		HOLD: állj meg! (ököl)
	HURRY: siess! (ököl le-fel húzása)		CLEAR: tiszta a levegő! (fölmutató hüvelykujj)
	SUSPECT: beszélj a gyanúsítottalhoz! (nyitott kéz)		STOP: felszólítás – megállni, fegyvert eldobni! (felmutatott, kinyitott kéz)

**KALANDJÁTÉK**

**GAME-PORT**

**A SIERRA PROGRAMOZÓI A KING QUEST VII. SIKERE NYOMÁN EGY HASONLÓ STÍLUSÚ KALANDJÁTÉKKAL RUKKOLTAK ELŐ, AMELY AZ ELŐZETESEK SZERINT A CSALÁD MINDEN TAGJÁNAK FELHÖTLEN SZÓRAKOZÁST ÍGÉRT. A TÖRTÉNET KIAGYALÓJA AL LOWE, AKIT A KORÁBBI SIERRA JÁTÉKOKBÓL FÁRASZTÓ, AGYALÁGYULT POÉNJAIRÓL MÁR JÓL ISMERTÜNK.**

# TORIN'S

ket fel tud venni, a vezérlőpulton, az inventoryban nézhetjük meg, ha rákattintunk Boogie arcképére.

Most menjünk vissza oda, ahonnan jöttünk! Jobbra haladva – útközben a négyszögletes gyökerekről vágjunk le egy darabot – eljutunk egy őrházhoz. A ház előtt álló kék kőről törjünk le egy kristályt a fejsze segítségével. A zajra kikukkantó őr először elzavar, de ne adjuk fel, kopogtassunk be, és közöljük, hogy mi vagyunk a váltás, így bejuthatunk a házba. Az őr azonban addig nem hajlandó segíteni, amíg nem adunk neki elég kaját, hiszen ezt a váltásnak kell hoznia. Először adjuk neki a turmixolt szőlőt, ám ez kevés, az őr egy jó kis csigás mohára vágyik (fene a gusztusát). Útközben láttunk meztelen csigákat egy fán, de a közeledésünkre mindig elrohantak. A patak felett lévő fán ücsörgő két csiga, ha elhozzuk a világ legnagyobb levelét, elmondja, hogyan lehetne őket elkapni. A meztelen csigás fánál befordulva rátalálunk a levelekre, ha a kukacot rátesszük, megtudjuk, melyik a világ legnagyobb levele. A csigák hálából elárulják, hogy algával lehet lépre csalni nudista társaikat. Algát a várakban találhatunk (a szőlőnél lefelé), ahol az óriáspolip – csigabarátaink kedvéért – hozzánk vág egy adagot. Az algát tegyük a fára, Booglet kérjük meg változzon dobozzá és máris a miénk a csigacsapat.

Már csak a moha hiányzik! A patak jobb partján menjünk fel, a faág végére kössük a kötelet és ugorjunk le, és máris felszedhetjük a mohát. A visszajutáshoz lengessük be magunkat addig, amíg a jobb oldali ágat el nem érjük és így vissza tudunk mászni.

Az őrnek adjuk oda a mohát és a csigákat, miután megette a gyökeret is. A lakomáért cserébe egy kristálydarabot kapunk, és bejuthatunk a következő világba vezető kapuhoz. A továbbjutáshoz egy logikai feladványt kell megoldanunk. A kapott kristályt a megfelelő színű tábla kell tenni addig, amíg a dobogón lévő oszlopok teljesen le nem süllyednek. Az ekkor megjelenő tálkában lévő porral közlekedhetünk a világok között. A pipazacskót tömjük ezzel tele, majd hintsük magunkra.

## Escarpa

Landolásunk kicsit keményre sikerül, ráadásul egy zöld tábla a fejünkre esik. Ha már itt van, vegyük fel, és a másikat is szedjük le, majd menjünk le az ajtóhoz. Itt egy „szappanopera család” él (a továbbiakban Idióta család), náluk szintén van egy zöld tábla, de ezt egyelőre nem hajlandók odaadni. Miután Boogie az ásó és a jojo alakját megjegyzi, menjünk el. Ha a hídon jobbra folytatjuk utunkat, a királyi családhoz jutunk. Megkérnek, keressük meg eltűnt lányukat, Leenah-t. A királynőtől egy nyakláncot kapunk, a kisasszony arcképével. A királynak adjuk oda a kék kristályt, cserébe egy bálit meghívó a jutalmunk. A bal oldalon lévő húst felkapva távozzunk az Idióta családhoz, akik a meghívóért cserébe odaadják a zöld táblát. A pataknál a szárítóról vegyük le a csipeszt, majd menjünk le a Sárkányszáj barlangba. Itt egy újabb zöld táblát találhatunk, de nem tudunk tovább-

menni, mivel beszűkül a barlang. Booglet változtassuk át kukaccá, majd lámpává, hogy lássuk hova jutott; végül kérjük meg, hogy ásó alakjában ásson ki egy adag sárkánynyálat és hozza ki.



**Kétfajú császári sas – griff, keselyű, vagy csak nagyra nőtt veréb?**

A keselyűnek dobjuk le a húst, miután elrepült másszunk a fészekbe és a lenti kis fára öntsük rá a sárkány trutymót. Ennek hatására a fa megnő. Mikor lemászunk, ahhoz a szoborhoz jutunk, amelyiknél a nálunk lévő zöld táblákat kell betenni. Összesen kilenc darab kell, tehát a hiányzókat még meg kell szerezni. A szakadéknál ugorjunk át jobbra, menjünk le, így egy fürdőbe érkezünk. Itt vegyük fel az asztalon lévő zöld táblát, a legyezőt, a párnát, a szőnyeget és a figyel-

meztető táblát. Fel, majd be a barlangba. A görények ellen tegyük fel a csipeszt, a szőnyeggel védjük ki a ránk fröcskölt folyadékot, majd távolabb Vedernek adjuk oda a párnát, cserébe egy újabb zöld táblát kapunk. Vissza a fürdőbe! Az erkélyen dobjuk le a görényes szőnyeget, a legyezővel hajtsuk be a bűdöset, mire

a fürdőzők elmenekülnek. Booglet küldjük le jojo formában a lenti zöld tábláért, majd menjünk a patakhoz, ahol a mosónőnek adjuk oda a tiltó táblát. Addig mossa, amíg zöld tábla nem lesz belőle. Ezután futás a királyhoz, akitől a padlón lévő zöld táblát kunyeráljuk el és menjünk a szoborhoz. A táblákat tegyük be a helyükre és addig forgassuk, amíg egy stilizált arcot ki nem rakunk belőle. Ha ez sikerül, kinyílik a kapu a következő világba. A port használva jutunk el az újabb helyszínre melynek neve:

## Pergola

Időközben fény derül néhány múltban történt eseményre. Lycenia másmás, mint a dajka, aki megmentette annak idején az életünket. Azonban számúzik az elátkozott világba, ahol béklyót kap a nyakára, ami megakadályozza a visszatérésben. Ezt a béklyót csak a király tudja levenni. Az eltelt évek alatt



**Ez tisztára olyan, mint Aprajafalva meg a Törpök!**

ennek megfelelően nagy várakozással töltöttem be a programot, s az első képsorok igazoltak is. Az egész játék nem más, mint egy gyönyörűen megrajzolt rajzfilm, amelynek aktív részesei lehetünk a főszereplő irányításával. Mindehhez kellemes zene és jó hangeffektusok párosulnak, megfelelő hangulatot teremtve ezzel az egész programnak.

Az irányítás végtelenül egyszerű, az egérrel vezérelhető minden funkció. Járkálhatunk, felvehetjük, használhatjuk a megfelelő tárgyakat, és a kurzor kivilágosodása jelzi, hogy mit használjunk, illetve szedjük fel. A képernyő alsó részén található kezelőpulton láthatjuk a nálunk lévő dolgokat, amelyeket megnézhetünk három dimenzióban is, ha a középső asztalkára helyezzük őket.

A pult bal oldalán lévő könyvre kattintva az addigi párbeszédet olvashatjuk el, a jobb oldalon lévő homokóra pedig segítséget ad, ha elakadunk. A mentés, visszatöltés, valamint a különböző egyéb opciók menüjét a kurzor bal felső sarokba történő mozgatásával hívhatjuk elő.

Nem árt némi angol tudás sem, mivel időnként fontos, hogy megértsük az elhangzott párbeszédet, ehhez nyújt segítséget a vezérlőpulton lévő szövegnövény, illetve bekapcsolhatjuk a feliratozást is a menüben. Az irányításra kár is több szót vesztegetni, lássuk magát a játékot.

A kalandokat öt különböző világban éljük át. A fentiből kiindulva juthatunk egyre mélyebbre, amíg el nem érjük a legalsó elátkozott földet.

## Fenti világ

A történet főszereplője Torin, akinek királyi szüleit – hősünk csecsemő korában – a gonosz Pecand megmérgezte. Életét dajkájának köszönheti, mert elvitte a kastélyból és biztos helyen bújtatta.

Hosszú évek telnek el békésen, időközben Torin felnő, ám egy nap Pecand rátalál és nevelőszüleit elvarázsolja, majd elrabolja. Torin a nevelőszülők keresésére indul, ám az áruhás Pecand tanácsára a lenti világban Lycenia varázslónő után ered.

Vándorútja során segítőtársa Boogie, a kutyája, akinek sajátos képessége, hogy át tud változni bizonyos tárgyak képére (ha ő is úgy akarja).

A játék elején egy dombon állunk. Hogy ne álldogáljunk hiába, tépjünk le egy fürt szőlőt a bokorról, majd menjünk le balra, a házunkhoz. A baltát és a kötelet vegyük magunkhoz, ezután térjünk be a házba, ahol a bal oldali asztalról egy pipazacskót szedhetünk fel (elég nehéz észrevenni), a kosárból pedig egy kukacot. Booglenak megtetszik egy doboz, ettől kezdve képes átváltozni dobozzá. Azokat a formákat, melye-



# PASSAGE

Lycentia megöregszik, kitanulja a varázslás mesterségét. Pecand megígéri neki, ha segít elkapni Torint, akkor megszabadítja a béklyótól, mivel Torin halálával ő lesz a király.

E kis kitérő után térjünk vissza Pergolára, ahol megérkezésünkkor kis manók fogságába esünk. Kergesük el őket, és mert nem bántottunk senkit, a királyuk megígéri, hogy elvezet a következő világ kapujához, ehhez azonban néhány logikai feladatot kell megoldani. Útközben rátalálunk Leenah-ra, aki szintén fogságba került. Nyissuk ki a nyakláncot és mutassuk meg neki, majd a cipőjébe rejtett késsel vágjuk el köteleit. Természetesen fellángol a szerelem, de a kibontakozására – a mai rohanó világban – nincs idő, úgyhogy jöhet az első logikai feladat.

A különféle színű kendős manókat kell megfelelő sorrendbe állítani. Először a manókat kell jobb és bal oldalra megfelelően szétosztani, majd a bal oldaliakat úgy állítani, hogy amikor énekelnek, egyre magasabb hangok szerinti sorba legyenek, a jobb oldaliak pedig egyre mélyebb hangok szerint sorakozzanak. Amennyiben sikerül, kinyílik az ajtó, a por segítségével Leenah haza, Torin pedig Astheniába repül.

## Asthenia

Miután földet értünk, a fiókból az ammóniás dobozt vegyük ki, tisztítsuk meg a szekrény tetejét vele, majd az így láthatóvá vált gombot nyomjuk meg. A kinyíló ajtón kilépve egy ágyúgolyó adagoló géphez jutunk. Szedjük össze négy golyót, majd jobbra menjünk át, a mérlegbe annyi golyót tegyünk, hogyha beülünk a másik végére, egyensúlyban legyen. Ezután bemászhatunk a katapultba (egy ágyúgolyóval), kés-

sel vágjuk el a kötelet és átjutunk a túloldalra. Ekkor egy nagyon idegesítő rész következik. Az ösvényeken kell eljutnunk arra a szigetre, ahol valamit megcsillanni látunk. Az irányítás

borzasztó nehézkes, minden kis kiszögellésben, kanyarban megakadunk – nem tudom, miért nem lehetett ezt jobban megcsinálni. Miután eljutottunk a szigetre, vegyük fel a csavarkulcsot és vissza, majd menjünk el a jobb felső sarokban lévő csúszos földnyelvre. Itt a gépen használjuk a kulcsot, ami ennek hatására megfagyasztja a lávát, és át tudunk kelni rajta. Balra haladva a kiemelkedő sziklá-

kon úgy kell végigugrálni, hogy mindegyikre egyszer rálépünk. A túloldalon már csak a kristályokat kell beállítani, hogy a fénysugár átjusson a szemben lévő oldalra és már mehetünk is a következő helyre.

## Tenebrous

Kisebb baleset ér landoláskor, de Booglet ápolónővé alakítva visszanyerjük eszméletünket. A késsel nyissuk ki a szellőzőt, másszunk végig, majd lezuhanunk. A rendőr letartóztat, mert egy virágot földet éréskor összenyomtunk. Booglet elrabolja Dreep Lycentia szolgálója. A bíró kienged a börtönből, a virág megkér, hogy a hernyókat zavarjuk el róla, cserébe beszél a csúszós fűvel, hogy engedjen át bennünket. A piros növényt vegyük fel, majd a fával addig beszélgesünk, amíg egy gyantás könnyet nem ejt. Ebbe mártsuk bele a növényt, menjünk vissza a virághoz és szedjük le a selyem-



**TORIN'S PASSAGE**  
SIERRA

486 25 MHz, 8 MB RAM,  
2 MB HARD DISK, SOUND BLASTER  
CSALÁD, DOS, WINDOWS

SZÉP GRAFIKA, JÓ HANGULAT

IDŐNKÉNT KÖRÜLMÉNYES  
IRÁNYÍTÁS, LASSÚ  
TÖLTÖGETÉS, FÁRASZTÓ POÉNOK

hernyókat.

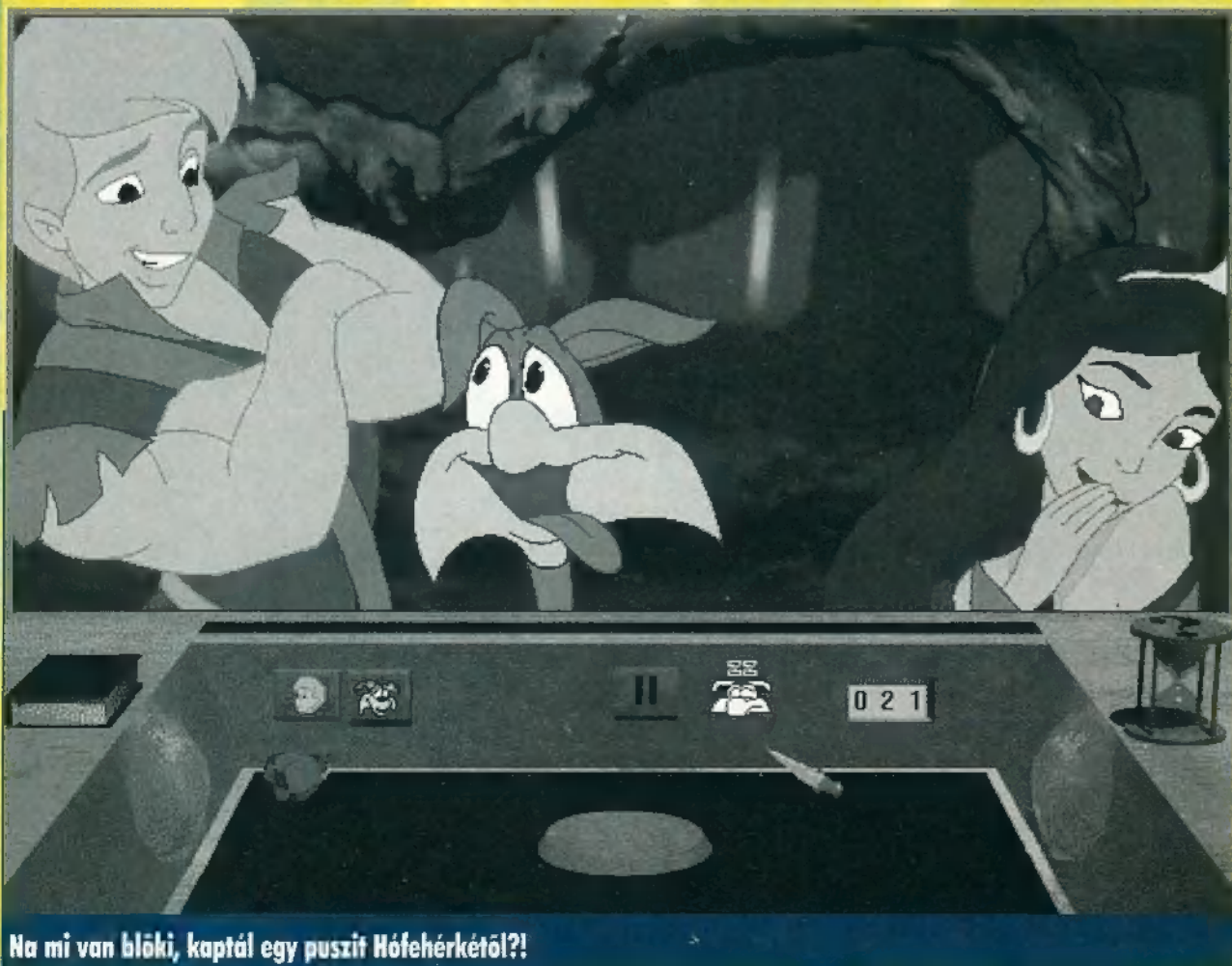
Ezután átkelhetünk a fűvön – mindig oda lépünk ahová enged. Ájtva egy színházba érkezünk. Vegyük fel a pálcát és a cilindert, majd miután beszélgettünk a mágussal, egy skót dudát és a plakátot is szedjük össze. Beszélgessünk a hanggyűjtővel, ajánljuk fel hangunkat rögzítésre, cserébe kapunk egy Lycentia hangját tartalmazó kristályt és egy lejátszót. Ezután álljunk szóba a nyuszival, ha a cilinderral megajándékozunk, mellénk szegődik. A földről vegyük fel az íjat, a selyemhernyót a plakáton használva selyemkendőkhöz jutunk. Ezután a mágusnak adjuk oda a cilindert a nyúllal, majd a fűrésszel vágunk le a deszkából egy darabot, a fűrészt tegyük el, a levágott darabot a selyemkendővel együtt adjuk a mágusnak, akitől egy varázskönyvet kapunk. Amikor az artista elmegy, gyantázzuk meg az íjat, amely ezután hegedűvonóként funkcionál. Az igazgatónőt addig kérleljük, amíg be nem enged a színpadra, ahol hegedülünk a fűrészen. Sajnos zajos sikert nem aratunk, és ráadásul a rendőr is újra bíróság elé állít. Az ítélet száműzetés az alsó elátkozott világba. Kidobnak a semmibe, de nincs gravitáció, így a dudát fújva tudunk közlekedni. Menjünk jobbra le az ajtóhoz, a Lycentia hangját tartalmazó kristályt tegyük olyan sorrendbe a lejátszóba, hogy a szolgálóját hívja. (Dreep, come here!) Ezután repülünk az ajtó elé, a semmibe dobjuk ki a lejátszót, majd vissza az ajtóhoz, amelyen kopogunk be, a gyorsan bújjunk el a kőlap alatt.

Dreep meghallja a hívást és kiugrik a semmibe – szabad az út befelé. Mikor rátalálunk Lycentiára, használjuk a varázskönyvet, ezzel helyet cserélünk vele. Vegyük le a nyakáról a béklyót, ebből rájön, hogy kik vagyunk. Ekkor megjelenik Pecand, nagy küzdelem veszi kezdetét. Másszunk fel a fazék szélére, használjuk a varázskönyvet, ennek hatására Pecand kerül a fazékba. Miután nem adja fel ilyen könnyen, Lycentia kővé varázsolja – és ezzel happy end. Kiderül az igazság, mindenki boldog és elégedett, ahogy az már ilyenkor lenni szokott.

Összegezve a látottakat egész kellemes program volt, helyenként jó poénokkal, bár többnyire inkább erőltetettnek tűnt. Végig az volt az érzésem, hogy mindenáron szeretnék lekörözni a LucasArts hasonló programjait, és ez az erőlködés rányomta a bélyegét az egész játékra. A logikai fejtörők is inkább erős idegzetet, mintsem gondolkodást igényeltek. Mindezek ellenére érdemes végigjátszani, mert egy gyönyörű, egész estés, interaktív rajzfilm élményében részesülhet minden játékos.



Játszónak az alulméretezett szerzetes-törpök?



Na mi van blöki, kaptál egy pusztit Hófehérkétől?!

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

# Száguldás

## INDYCAR RACING

Az őszi ECTS-en újoncra rontottam be a Virgin standjára, ahol az előzetes híresztelések szerint, első ízben találkozhattam az IndyCar "lecsiszolt" és "felújított" változatával. Meg kell mondjam, alaposan meleszenbődtem, mikor rátettem újaimat a billentyűkre, és mentem egy kör az IndyCar II-vel – alig változott valamit...

A legfontosabb újítás, mely szerint SVGA felbontásban is működik az IndyCar II, kevesek számára újult nagy élményt tekintve, hogy DX4-120-on meglehetősen gyengén csúszmog (éppen hogy csak játszható full detailben). Kicsit potolnak a grafikán (egy hangrövidítéssel szebbek az autók, kevesebb a menübet a "szövegmozgató"), javították a hangokon, viszont sokat változtattak a játszhatóságon – jól elcsesztek. Mielőtt még végleg a szememre tenném a kesztyűt, leszálltam, hogy soha életemben nem szerettem még IndyCar autót (szóval), ezért aztán nem tudok különbséget tenni az "élet" és a szimuláció között. Egy biztos, napokon át hásködtem a kocsi irányításával – csúszkált, kanyargott, én meg "nyugodt" sofőr módjára izomból csapkodtam az asztalt.

Azért bosszankodtam ennyire, mert megtuktam, hogyan viselkedik az autó a régi IndyCarban – nosza, gyorsan betöltöttem egyik kedvencemet, a Laguna Seca-féle kanyargós pályát. Bonyolult és nehéz, mégis simán győztem az előző verzióban: most meg alig bírtam hiba nélkül befejezni egy kört. Lehet, hogy a 4-500 lóerős autók ennyire vadul tépnek, de érthetetlen számomra, hogy miért csakál ennyire még a legújabb generáció.

tapasztalatas szükséges ahhoz, hogy elsőnek kvalifikáld magad, és kevés hibával, elsőként is fejezd be a versenyt. A nehézségek hozzájárult persze az is, hogy utálok jóval játszani, maradjon a kanyarok kedvelem. Így aztán még problémásabb körülményben tartani a paripát (hiszen nem szabványos, mennire forgassa el a kormányt, mindig fokozatosan tekerheted csak), a kanyarvétel kevés művészet.

Még mindig nem értem, miért van az, hogy ha egy körrel később kezdődöm vagy kicsúszom, alig tudok korrigálni. Itt a tel, most azóta becsúsztam gyakorlatozhattam a kocsimmal – ha keresztbe állok

egy kanyarban, apró kormánymozdulatokkal (főképpen az ellenkormányzással!), a gép megfelelő kezeletével simán kihúzható a kocsi a veszélyes zónából. Az Indy-autó ellenben ilyenkor alig irányítható, ezért pedig nem tudsz odni, hisz az nyomod padlóg a pedált, alig érezted hűvös a motor. Ettől még képp megőrülök: miért nem pörög ki a kerekeket, hiszen egyszerre is visszahúzó! Így tehát érdemes alaposan behatározni a kanyarok előtt, és csak óvatosan adogatni a gázt kijáratellkor. Gyakorlós a "perzsisz" érzéket: egy jobban megmarad a kocsi tapadón, nem (mindig) fordulsz keresztbe a kanyarban.

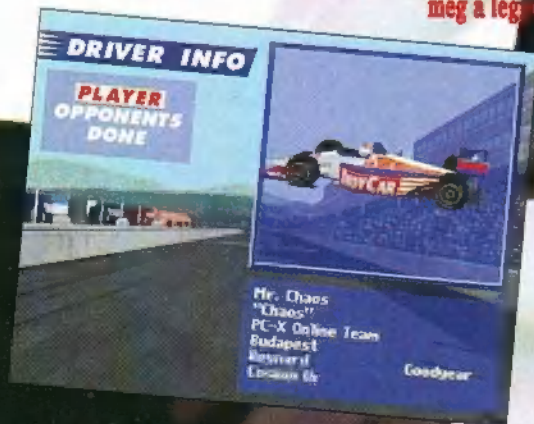
A kérésük inkább a plusz szolgáltatásokkal lopták be magukat a színpadra. Megfelelő hanghátteret esetén számos fényes fényhatásból hangokból érkezők a körülmények szimulációja, a fények, az ütközéseket. Mindeztől, természetesen, javítottak a grafikán is. Nagy felbontásban még egészen élvezhető lenne, csak ugye a

sebesség... VGA-ban pedig az óriás pixelek miatt sokszor nem látni, mennyire vagy még a kanyartól, s mikor kell fékezni. A grafika javításához hozzájárul, hogy a Paint-Kittel magad is áttingálhatsz a kocsikat, a vezetőket és a kocsikajjúkat is – akinek van ideje ilyen marhaságokkal kísérkedni, ám egye!

15 pályát mellékelnek a játékhoz, ezek között szép számmal akad nektek is (körbe-körbe száguldasz), de jó néhány, speciális igényű is (sokféle kanyarral). Fura, hogy a játékban még 160 oldalas kézikönyvet mellékelnek – részben előszörban a pályákat és a kocsi beállításait illetően van egy-egy fejelet, de hosszasan. Ettől függetlenül rendkívül precízen elmagyarázzák a műszerek működését, a menüket, a modemes kapcsolatot. Az IndyCar II ugyanis, előző verziójához hasonlóan, játszható modemen (vagy soros linken) keresztül (bár IPX helyett USB nem). Ha van kedved, tanulmányozd a visszajátás utáni – a kameraállás közül választhatasz, sőt, ha van is vágatsz "filmet", szóval minden efféle, ma már természetes lehetőséget beépítettek a programba.

A szerzők külön hangsúlyozzák, hogy sokat javítottak az ellenfelek mesterséges intelligenciáján. Való igaz, most már kevesebbet bénáznak – ha szembefordulsz velük, észrevesznek és szeretnének elmenekülni. Persze egy bozzám határáig gyakorlott ámokfutó elől nincs menekvés!

Mr. Chaos









**KALANDJÁTEK****GAME-PORT**

**BRRRR... A HIDEG KIRÁZ, HA ERRE A JÁTÉKRA GONDOLOK. A VIRGIN A THE 7TH GUEST SIKERÉN FELBUZDULVA MEGÍRTA A FOLYTATÁST, AMI – HA LEHET – MÉG KELLEMESBB HANGULATOT KÍNÁLVA HOZZA A JÁTÉKOSOKRA A FRÁSZT.**

Az installálás meglehetősen egyszerű folyamata után a játék rögtön el is indul. A főmenüben (és később a játékban is) egy szemgolyó jelzi azokat a területeket, ahová katinthatunk. A legfelső ilyen lehetőség magának a játéknak az elindítása, míg a közvetlenül alatta lévő egy eljövendő játék demójának megtekintését teszi lehetővé. Ezek alatt a beállításokon lehet változtatni, de ez esetben újra kell majd indítani a programot. És végül, legalul található a gyenge idegzetűek számára e borzalmak világának elhagyására szolgáló gomb. Majd kihagytam (olyan lényeges), el lehet olvasni a Readme file-t is.

Rögtön próbáljuk ki a számunkra legérdekesebbnek ígérkező lehetőséget, és vágunk bele a történetbe. Itt következik az intro, melyből megtudhatjuk a készítő csoportosulások, és végignézhethetünk egy szép filmet az előzményekről. E szerint hősiünk magába roskadva nézi a híradót, melyben a újabb adó-emelésekről esik szó, és csak úgy mellékesen megemlítik, hogy elraborták a producerét, aki egyben a barátja is volt. Már épp felpattanna a motorjára, hogy megünnepelje az eseményt és csapjon egy görbe estét, mikor csönget a postás (készer!), aki csomagot hoz számára (természetesen a gonosz küldte), melyben kis kézi komputer lapul. Miután két kis jelenetet végignézz rajta, megszólal benne a hős hangja, és a gyenge nő megmentésére indul. Rövid motorozás után megérkezik a gonosz rezidenciájába, és elkezdődik a borzalmak éjszakája...

A drámai bevezető után nézzük, milyen is a játék. A lényege nagyjából az, hogy a házban (a gonosz) felad egy kis rejtvényt, nekünk pedig meg kell találni a rejtvénynek megfelelő tárgyat. Na nem ilyen egyszerű a dolog, mert különböző fejtörők nehezítik dolgunkat, melyek egyszerűen letiltják a szobájukban lévő tárgyakat (előfordul, hogy más szobában lévő tárgyakhoz is köze van). Tehát, először is meg kell oldanunk a fejtörőket, csak akkor kezdhetünk a megfelelő tárgy keresésébe. Ha megtaláltuk, kapunk egy kis filmet, amin általában barátaink múltbéli ügyködéseit kísérhetjük figyelemmel (tudniillik nyomozgatott a drága), esetleg bejuthatunk több szobába is. Vagy egyik sem, szimplán kapjuk a következő rejtvényt.

Térjünk rá a játék kezelésére. Ugyanazt a kellemes kurzort láthatjuk viszont, amihez már a főmenüben szerencsénk volt. Leggyakoribb mozgása mutatójának billegtetése, aminek jelentése nagyjából azt takarja, hogy ha meggebedsz, akkor sem csi-

nálhatsz itt és most semmit. Ha a képernyő aljára klikkelünk, akkor hősiünk 180 fokos fordulatot tesz. Ha a jobb vagy a bal oldalra visszük a kezét, akkor élénk hívogatásba kezd, azt jelezve, hogy ha akarunk, akár foroghatunk is. A képernyőn bizonyos helyeken elérhetjük, hogy előre mutogasson, ott mehetünk a megadott irányba. Esetleg, nagy ritkán találkozhatunk markolószegző kézzel is, ez azt jelenti, hogy megpiszkálhatunk valamit.

Néhány helyen a kurzor átvált egy szemgolyóra, ilyenkor valamit közelebről vehetünk szemügyre. Az egymáshoz közel lévő tárgyaknál nehéz lenne észrevenni, hogy több dologról van szó. Ezért találták ki a kék és a barna szemet. Ha két egymás melletti tárgy van, az egyiket kék szem jelzi, a másikat barna. Létezik még egy pulzáló szem is, de csak a fejtörőkben jelenik meg, ez jelzi, hogy a mozgás érvényes (vagyis lehet oda mozogni, ahol ilyenre vált a kurzor), mert itt először rá kell klikkelni arra, amit mozgatni akarunk, és utána jelezni kell, hová szeretnénk adni a dolgot. Ha pulzál a szem, akkor le is tehetjük.

Ha már a fejtörőknél tartunk, a még megoldatlanokat egy kissé megcsapolt fejű koponya jelzi, melynek fejéből (enyhe célzasként a fejtörők megoldásához szükséges szürkeállomány mennyiségére) az agya majd kibuggyan.

Ha kipécézzük magunknak a képernyő tetején lévő fekete sávot, egy penna jelenik meg a kézben, és egy klikkeléssel belépünk a menübe, amely kísértetiesen hasonlít az intróban látható

kis számítógéphez (valószínűleg, mert ugyanarról van szó). Itt a kéznek két formája lehet fel: tollat a kezében, ha olyan terület felett van, ahova katinthatunk, illetve nincs semmi a kezében, ha nem is érdemes próbálkozni. A képernyő mellett öt gombot találunk, melyek felülről lefelé a következők:

– **Help:** egy kis segítséget kérhetünk. A rejtvények értelmezésében segít (mely tárgyra utalnak), de elmagyarázza a fejtörők működését is, és ha nagyon nem megy, meg oldja helyettünk. Vigyázni kell azonban használatával, mert egy idő után kimerül, és akkor segítség nélkül maradunk (egy ideig).

– **Map:** az aktuális szintről mutat egy kis térképet. Kék foltal jelöli azokat a területeket, ahol mozoghatunk (majd nő a játék folyamán), csíkozással azokat a szobákat, ahol még meg kell oldanunk egy fejtörőt.

– **Save:** a kimentés lehetősége. Először rá kell klikkelni egy számról, majd nevet adni a kimentésnek. **Load:** betöltés. **Close:** visszatérés a játékhoz.

Fent, a képernyő felett balra, még található egy piros kis **Power** gomb, ami a játékból való kilépést szolgálja. A képernyő alatt a videókat irányító gombok kaptak helyet.

The sequel to The 7th Guest

# THE 11th HOUR

Rögtön a játék elején a kurzorunk körül kék körök jelennek meg élénk csipogás kíséretében. Ez azt takarja, hogy üzenetünk érkezett a kis komputerünkhöz, érdemes tehát megnézni, hátha valami érdekes. Jelen esetben az első szövegtáblánk megjelenését jelezte.

A játék részekből áll, és minden rész után egy kicsit halad az idő órákban. Addig kell megnyerni, amíg az óra el nem üti a tízenkettőt (nem valós időben megy).

Úgy érzem, semmi értelme nem lenne egy olyan leírásnak, hogy (mondjuk az első fejtörőnél) a fehér lovat rakd ide, majd a feketét amoda, ezek után menj az emeletre és a pezsgősüveget nyomd meg. Ezzel pont a játék legérdekesebb részei vesztenék el jelentőségüket. Törjétek csak a fejeket (én is törtem rendesen; egy napomba telt az első CD-n túljutni).

Még valami: a jobb egérgombbal túlugorhatunk a mozgásokon és a videókon. F12-vel bármikor menthetünk képet (kivéve a videókat).

A 11th Hour. azoknak az erősebb idegzetű egyéneknek ajánlanám, akik szeretik a finomabb (néhol kevésbé finomabb) borzongásokat és a fejtörőket sem vetik meg. A grafika semmi különös, szép filmet kaphatunk a 4 CD-n, a hangok jók, a kezelés normális. Apró probléma a kissé magas gépigény (Pentium-on már szépen fut, DX2-re nem ajánlanám).



Egy szoba a sok közül...



Nehéz kis egérfogó – na de csomaj!

**Pelace**

**11th HOUR**  
VIRGIN/AUTOMEX

486 33.333 MHz, 8MB RAM,  
4MB HD, SB, BUS, 80000,  
DOS 5.0, WIN '95

**SZÉP, JÓ HANGOK**

**NEM TÚL LEHÁRVA,  
NAGY GÉPIGÉNY**



# STRATÉGIA

## GAME-PORT

**NEM NAGYON ÉRKEZTEK ■ UTÓBBI IDŐBEN SZEREPJÁTÉKOK, A KARÁCSONYI ÖRÜLET ELLENÉRE SEM, ÍGY KIMONDOTTAN ÖRÖMMEL ÜDVÖZÖLTEM ■ STONEKEEPET! ÚGY GONDOLTAM, HA CSAK A FELÉTELJESÍTI ANNAK, AMIT ÍGÉRGETTEK RÓLA, ■■■■ MÁR NEM LEHET ROSSZ...**

A játék dobozának megpillantása már önmagában is élmény: ■ rajta lévő hologram kimon-

dottan szépre sikerült. A doboz belseje is tagogat számunkra meglepetéseket. Bevezetéképpen egy novellával leszünk gazdagabbak (angolul tanulók előnyben!), amely a játék kerettörténetét tartalmazza. Ennek megfelelően ■ gépkönyv igen szükséges, csak az alapvető kezelési ismereteket találjuk meg benne. Ezek amúgy nem túl bonyolultak, a képernyő jobb oldalára klickekkel hívhatjuk elő a mágikus tükrünket (eleinte csak Drake látszik itt, de később leszünk többen is) és a



mágikus scrollt. A tükör szolgál a páncélok felpakolására (illetve a fegyverek kézbevitelére), míg ■ scroll az inventory szerepét tölti be. Mivel ■ tárgyak nincsenek valójában nálunk (csak akkor materializálódnak, ha leveszük a képüket a scrollról), annyit viszünk magunkkal, amennyit csak akarunk (vagyis érdemes minden vicikvackot felvenni, hátha jó lesz még valamire). A tükör ezenkívül a különféle védő-, illetve gyógyítóvarázslatok „elhelyezésére” is szolgál. Ha éppen van a kezünkben egy rúnabot, és előhívtuk varázslásra (például bal klickekkel), akkor a tükör előhívásával nem ■ páncélokot rakogathatjuk, hanem a megfelelő varázslatot süthetjük el a páciensre. Ilyenkor a „J” betűvel előhívható napló is kap egy speciális funkciót: az ikonok alpontnál felírhatjuk a kívánt varázslatikonokat a rúnabotra.

Ha már belekaptam ■ varázslásrendszerbe: ■ játékban 4-féle ikont találhatunk különféle scrollokon, amiket felírhatunk a különféle erejű rúnabotokra. Három ikoncsoport tartalmazza az alapvarázslatokat (emberi, throggish és faerie rúnák), amelyek nem írhatók egymásra (vagyis nem kombinálhatók), míg a negyedik csoport az ún. módosító (meta) rúnák csoportja, amely a már felírt rúna hatását befolyásolja (pl. erősebb, hosszabb idejű stb.). Minden botra más-más mennyiségű varázslatot írhatunk fel, illetve mindegyik más-más adag manát képes tárolni. Ha az előbb vázolt módon felírjuk a varázslatikonokat a botra, hősünk kezébe adva elkezdhetjük ■ varázslást (minden tárgynál igaz, hogy a megfelelő oldali egérgombbal aktiválható). Természetesen minden egyes va-

rázslat csökkenti ■ bot energiáját, ami csak a megfelelő mana-köröknél lesz pótolható. Nem szabad viszont eldöbálni ■ kimerült vagy nem túl erős botokat! Nem mind egy, hogy mire megtaláljuk ■ 60 egységet tárolni képes botot, megszabadultunk-e a korábbi – gyengébb – változatoktól (nálam most 20 + 30 + 40 + 40 + 60 egységes botok vannak, ami végül is 190 egységnyi varázslásra elég)! Nyilván az erősebb varázslatok több mint egy egységnyi manába is kerülhetnek, az ilyenek tehát hamarabb kimerítik rúnabotjainkat.

A harc meglehetősen egyszerű lett, de azért némi taktikai érzék ide sem árt! A megfelelő fegyvert



**Öreganyó rőzsét gyűjt az erdőben?**

(esetleg pajzsot) elhelyezzük Drake kezében, és hajrá (ha a közelbe jön valaki, becélizzuk a kurzorral és nyomogatjuk a megfelelő egérgombot)! Varázslásnál és távolsági fegyvereknél szintén a kurzorral célzunk. Társaink fegyverzetét is módosíthatjuk, de csatabeli viselkedésük már nem a mi dolgunk. De mondjuk egy törpétől elvenni a baltáját és

kardot adni neki (???) , nem biztos, hogy a legjobb harci taktika. Egyéb ötletekről lásd a tipphalmazt!

A fejlődésről és ■ statisztikákról: gyakorlással minden tulajdonság fejleszhető! A testi tulajdonságok (strength, agility és health) elsősorban harc, illetve tapasztalat szer-

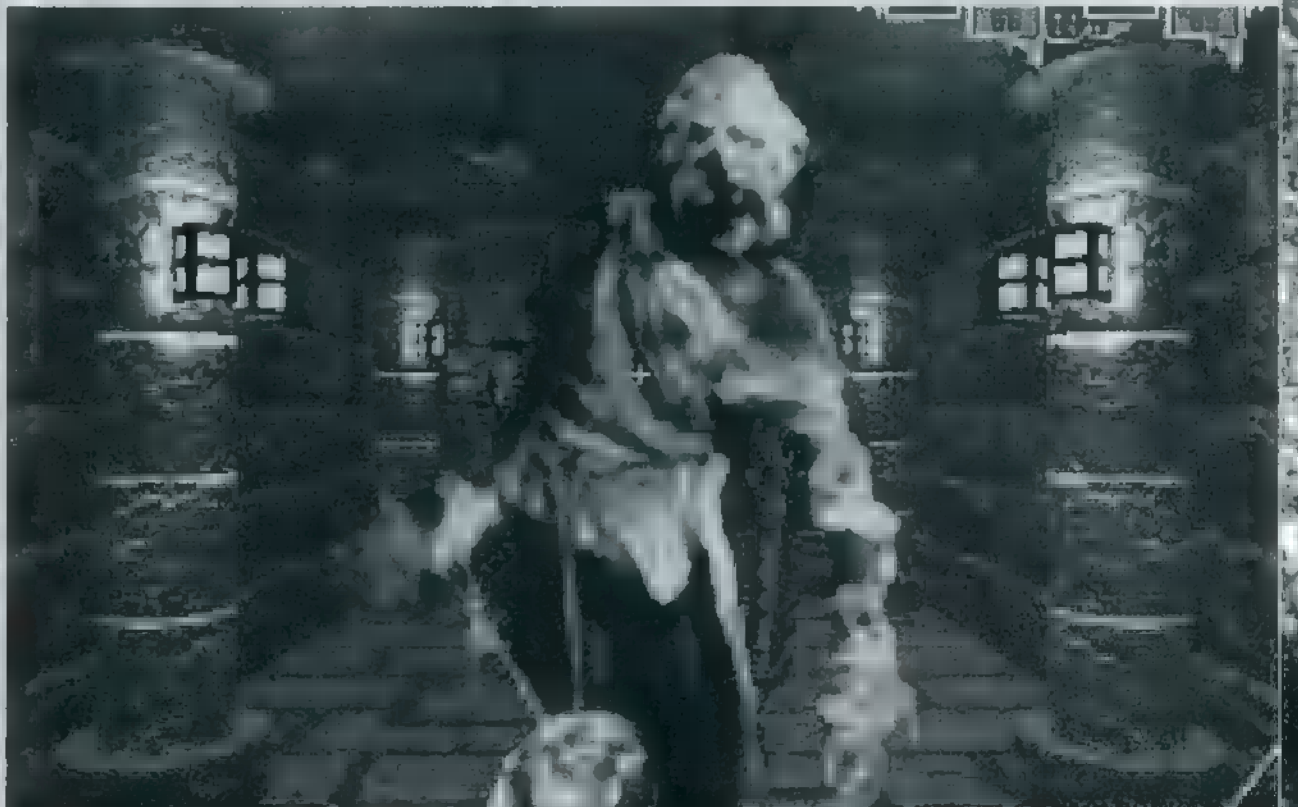
zés útján. Az erőt nyilvánvalóan a nehézfegyverekkel, az agility-t inkább könnyűfegyverekkel növelhetjük. A health határozza meg az életerőnk (életerőpontokat), minden újabb fekete pontocska 20 életerőpontot jelent. A további (másodlagos) tulajdonságok a fegyverhasználatban va-

ló jártasságot mérik – mindegyik a megfelelő fegyverrel való harc során fejlődik, és elsősorban a célzás pontosságára és ■ két ütés közt eltelt időre van hatással (azt azért ne várjuk, hogy baltával valaha is olyan gyorsak leszünk, mint karddal! Mindenesetre észrevehető ■ különbség: ha a vívóképességünk

két „pontos”, még meglehetősen bágyadtan csapkodunk, míg ha öt „pontos”, akkor szinte nem is telik el idő két csapás között). A magic tulajdonság sem teljesen ostobaság, gyakorlottabb varázslók ugyanahhoz ■ varázslathoz kevesebb(!) manát használnak el, vagyis nemcsak több botunk lesz az idők folyamán, de erősebb varázslatokat is elsüthetünk egy-egy manapontért!

Néhány további, irányítással kapcsolatos alapfunkció: a kurzorgombokkal irányíthatjuk a csapatot, az ESC az opciós menübe visz (állásmentés és töltés, zene és effektek állítása stb.).

A tippek előtt szeretném mindenkinek felhívni ■ figyelmét, hogy elterjedt egy winchesterre tett kalózverzió, melyből „ügyes” kezek eltávolították a videorészleteket és ■ hangokat. Nos, ez ebben az esetben remekül sikerült: a játék ugyanis teljesen játszhatatlan lett! Semmi információt nem tudunk leolvasni a táblákról, és a szereplők megjegyzései nélkül ■■ fogunk messzire jutni! Vigasztalásul közlöm, hogy a játék kapható, és nem is olyan eszeveszett drága – legalábbis a minőségéhez képest.



**Imra hűtőszekrényben tárolja a meglehetősen értékes...**



Eme szívderítő hír után lássuk a tippeket!

– Szerepjátékoknál soha nem szabad lebecsülni a load/save opciók jelentőségét. Itt különösen nem, mert bizony el lehet úgy szűrni a játékot, hogy véglegesen elakadunk (nekem sikerült egyszer).

– Csata közben remekül lehet alkalmazni ■ „zsákban kotorászás“ hadműveletet! Megnyomjuk ■ „I“ betűt, és máris cserélgethetjük ■ fegyvereket, ihatjuk a gyógyító italokat! Sőt! A kilőtt nyílvevőket is felszedegethetjük, amivel újra megdolgozhatjuk ■ közben türelmesen várakozó ellenfeleket.

– A nyílvevőkről jut eszembe: érdemes egy-két csapdánál megfelelő mennyiséget összegyűjteni (magyarul néhányszor aktivizálni ■ csapdát). 20-25 darab nyílvevő elég is lesz. Számszerűsítőhöz való nyilakat is szerezzünk, noha a fegyvereket csak később fogjuk hozzá felszedni. A nyílvevők egyébként dobálhatók is – ■ köveknél még mindig jobbak.

– A botok feltöltésére szolgáló köröknél érdemes ■ gyógyításon kívül néhány erős védővarázslatot is varázsolni. Ha az alapvarázslatot megspékkeljük egy-két időtartamot és/vagy erőt növelő ikonnal, egészen kellemes eredmények érhetők el (volt olyan varázslatom, aminek több szinten keresztül nem múlt el a hatása)!

– A köveket gyűjtő zsák, illetve a tegezek igen hasznos tárgyak!

– Minden talált ikonhoz azonnal írjuk fel ■ magyarázatát a naplóba! A térképen is megjelölhetünk érdekesebb helyeket.

A megjegyzések törlése automatikus: ha az összes betűt eltávolítjuk, ■ megjegyzést jelölő piros kocka is törlődik!

– A bolygókat szimbolizáló gömbök erős mágiával rendelkeznek. Mind egyiknek igen kellemes hatása van, de sajnos nem használhatók akárhányszor, viszont – ■ varázsbottokkal ellentétben – automatikusan feltöltődnek. Eddig két kivételt találtam: a Szaturnusz mindig rajzol térképet, ha magunk elé



A bolygókat egy-egy szimbólum jelöli az alábbi térképen. A gömbök: 1. Szaturnusz, 2. Jupiter, 3. Mars, 4. Merkúr, 5. Vénusz, 6. Föld, 7. Hold, 8. Szaturnusz, 9. Jupiter, 10. Mars, 11. Merkúr, 12. Vénusz, 13. Föld, 14. Hold.

tesszük; valamint a zöld gömb is mindig hajlandó volt segíteni a levitálásban. A gömbök meglehetősen fontosak lesznek ■ játékban, szóval aki megveti a mágiahasználatot és csak izomból szeret dolgozni, ■ ■ hagyja ott őket!

– Rengeteg csata igen egyszerűen megnyerhető, az ellenfelek egy része ugyanis bizo-

nyos területről nem hajlandó kilépni. Csak annyi dolgozunk van, hogy ide elcsaljuk, és egy számszerűsítőval kívülről szépen agyonlövöldözzük.

– Érdemes megtanulni a „futás közben kaszabolás“ című taktikát is! En a polipoknál (a csatornában találkozunk az elsővel) alkalmaztam először – ha elég ügyesen kezeljük ■ billentyűzetet, akkor mindig „át tudunk lépni“ a szörnyeken, mikor azok éppen két mező közt lépdelnek. Egy hosszú folyosón szinte sebesülés nélkül leverhetők olyan ellenfelek, akik ellen közelharcban alig lenne esélyünk.

– Titkos rekeszeket egyszerű módon úgy fejezhetünk fel, hogy előttük ■ kurzor megváltozik. Némi gyakorlattal már ■ grafika pillanatnyi „remegéséből“ 95%-os pontossággal megtaláljuk ezeket, az összes fal végigtapogatója nélkül is. Hasonlóképpen az illúziófalak is igen jó aránnyal kiszúrhatók. Lehet, hogy gyorsabb gépeken ez a módszer nem működik, az én P100-amon azonban kitűnően bevált!

– Az új tárgyakat a naplónkban mindig az utolsó helyre jegyzi be a program. Ha itt nincs semmi, akkor már volt ilyen tárgyunk, csak nem emlékszünk rá (például ■ gyűrűknél előfordult velem ilyesmi).

– A csatornában lehet először igazán elakadni: itt nem kell végigkotorni az egészet víz alatt (mint én tettem), elég azokon a helyeken, ahol hősünk felkiált, hogy belerúgott valamibe. Ha nagyon nem találjuk az egyik dugót, akkor érdemes lemenni esetleg egy másik lejáraton (is).

– Én a jégbarlangban rontottam el nagyon ■ dolgot! Aki megtalálja ezt a helyet, annak melegen ajánlom, hogy előbb a faerie birodalmat intézze el! Ha nem így teszünk, akkor elveszítünk egy Enigma nevű elfet, ami nem jó ötlet.

Végül nem árt(hat) röviden leírni a véleményemet. A grafika az általam sokszor szidott 3D típusú – viszont becsületesen meg van csinálva! Alig-alig vannak hibák (az is főleg a szörnyeknél), szóval egészen tűrhető a dolog! Arról meg szerintem kár is vitatkozni, hogy szép-e (az hát)! A zene is kimondottan profi és nagyon jól illik a játék hangulatához. Az effektusok nemkülönböztetve kiválóak. Érdemes néhány helyszínen megállni és meghallgatni a zenét – néha nagyon szép variációkat hallhatunk (főleg Rolandon)! A beszédek minősége is nagyon jó, a szereplők feliratok nélkül is teljesen érthetőek, ráadásul még a hangulatukat is remekül elrakták

(ld. állandóan viharzó faerik, dörmögő dwarfok és egy naaagyon bosszantó Skuz!).

Az általában negatív „játszhatóság“ kategóriában is jól vizsgázott a program! Talán a szintlépések rendszere lehetne kissé összetettebb, de ■ jelenlegi egyszerűség is indokolható: nemcsak profi játékosok vannak, nem minden-

ki szereti a rengeteg tulajdonságot és ezek állítgatását szintlépésenként (én igen, de ez magánügy). A játék hossza és nehézsége is megfelelő (nem egy hétvégéig fog tartani), hangulata kiváló. Összefoglalva, a Realms of Arkania 2. mellett, ez a második szerepjáték, amit mindenkinek ajánlok az idén! Hoppá, már '96 van! Na, mindegy – attól még javaslom mindkettőt!

Pellus

**STONEKEEP**  
INTERPLAY/AUTOMEX  
486DX33, 8MB RAM, 32MB HD, ACD, SB CSALÓ, GUS, GEMMA MIDI, DOS 5.0

**MINDEN ILLÚZIÓDÓ**  
PROFI JÁTÉK

**NÉHA (NÁNYA RITKÁN)**  
LEFAGY

**PC-X TOP**



Nincs is jobb egy kis viking-szexnél az erdőben...

STRATÉGIA

GAME-PORT

**JELENTÉS A CRASH AND BUMP TRANSPORT SYSTEMS LIMITED ÉS ALVÁLLALATAINAK 2050. DECEMBER 21-I ÁLLAPOTÁRÓL. A CÉG MEGALKULÁSÁNAK 100. ÉVFORDULÓJÁRA KIADOTT KÖZLEMÉNY.**

# Transport Tycoon

Cégünk 1950. január 1-jén alakult. Első beruházásunk egy vízszállító vasútvonal megépítése volt, ami a sivatagi környezetben hatalmas sikert aratott. A hír természetesen együtt járt a konkurencia megjelenésével. A korábban más területeken, más cégek által sikeresen alkalmazott eljárások egy része, a helyi jogszabályok miatt, kivitelezhetetlennek bizonyult. Sajnálatos módon nem tudtuk megsemmisíteni a konkurens cég magánpénzből épített úthálózatának egyes elemeit, ezért egy vonatot kellett megállítanunk az erre a nemes célra épített vasúti kereszteződésben. A vonat fenntartási költségeinek csökkentésére a szerelvényt teljesen megállítottuk, és a kereszteződés bevezető sínszakaszait és a mozdonyt lebontottuk. Később az álló mozdonyok jelentős részét el kellett adnunk, hiszen a leendő vasútvonalakra a monopólium ellenes törvények csak így engedélyezték a szükséges járművek megvételét. A konkurens cégek állomásaira – a jelző figyelmen kívül hagyásával – beengedett vonataink roncsait sajnálatos módon nem tudtuk eladni, ez némi profitkiesést okozott cégünknek. Ezt a teherszállító repülőgépek és a hajóforgalom megszerve-



1950. november... Milyen lehetett akkor a közlekedés Budapesten?

zése – cégünk kitűnő vezetésének segítségével – pótolni tudta. Természetesen az események a konkurencia gyengülését vonták maguk után. Következő lényeges fejlesztésünk a szuperszonikus gépekkel történő gyémántszállítás, majd a belvárosi magasvasutak megépítése volt. Néhány város belső személyforgalmát csak helikopterekkel tudtuk ellátni, a nemzetközi cégek miatt megnőtt igények sokszor a városi közlekedés többszintűvé tételét igényelték. Városon belüli vasútjaink a felszín alatt, buszaink a felszínen, helikoptereink a levegőben szállítják az utasokat. Ezeknek a bonyolult rendszereknek a megszervezésénél nagyon sokat köszönhetünk mérnökeinknek, akik az építkezés megkezdése előtt el tudták készíteni a pontos költségvetést. Néhány tervünk persze megvalósíthatatlan-

szállítónak. A cég a repülőgépekkel gyémántokat kíván szállítani a San Salvio-i bank számára.

„A Crash And Bump Transport Systems megépítette Santa Sylviában az első városon belüli magasvasútját. A hatalmas költségű beruházás forradalmasította a helyi tömegközlekedést.”

„A Crash And Bump Transport Systems megépítette az első lineáris motorral hajtott mágnes-vasútját, ami sok esetben még a légi közlekedéssel is versenyképes. Az első próbaszakasz két állomása között 25%-kal kevesebb idő alatt tette meg az utat – a berakodás végétől a kirakodás kezdetéig –, mint az ugyanazon két állomás között közlekedő AirTaxi típusú repülőgép.”

„A Crash And Bump Transport Systems a többi társaság megvásárlásával megszerezte a jogot a törvényben előírt maximum 250 állomás egyedüli felépítésére. Ha az új konkurencia megalakulása előtt áthelyezi a régi állomásokat és megépíti az újakat, akkor monopolhelyzetbe kerül. Ennek megfelelően pillanatnyilag még a kis haszonnal, esetleg minimális veszteséggel működő új járatok létesítése és működtetése is kifizetődő hosszútávon, ugyanis ez megakadályozza a konkurencia későbbi működését.”

„A Crash And Bump Transport Systems, a városunk fejlesztésében is részt vállaló világcég akciót hirdet. A városunkban váltott jegyek tulajdonosai között lakásokat és személygépkocsikat sorsolnak ki. Ezzel egy időben a sorsolást meghirdető cég a Városunk Fejlesztéséért alapítványt is támogatta, továbbá egy értékes szobrot adományozott helységünk számára. Jövők érdekében, a befektető cég további jóindulatának megnyerésére, az önkormányzat a diákok számára vonatjegy gyűjtési versenyt rendez. Ennek célja a legtöbb Crash And Bump vonatjegy összegyűjtése. A győztes diák egy hét tanítási szünetet kap az önkormányzat oktatási osztályától.”

Anonymus



„Hőmunkásokat felveszünk!”

ná vált, mivel egy-két kisebb város vezetése megtiltotta cégünk terjeszkedését. Később további akadályt jelentett az állomások számát korlátozó törvény, amely az összes cégnek együttvéve 250 állomás építését engedélyezte. Természetesen a pályaépítés miatt elvesztett erdőterületeket pótoltuk, hiszen az emberek jobban szeretik a zöldövezetet, és állomásaink környékének erdősítése a legtöbbször viszonylag olcsó és hatékony megoldásnak bizonyult. A kialakított erdősáv költségvetését minimalizáltuk, kiterjedésének kellő pontosságú meghatározásával. Ezzel az utasok és az áru jó részét megszereztük, hiszen más vállalatok nehezen tudtak új járatokat építeni, mert a környékbeli földterületek jelentős részét megvettük, így az építkezés befejezhetetlenné vált számukra. Amikor a tervük meghiúsult, a földterületet eladtuk, ezzel minimalizálva költségeinket.

Rövid beszámolóink végén álljon itt néhány reklámszöveg és újsághír társaságunk különböző időszakából:

„A Crash And Bump Transport Systems a történelemben először alakított át repülőgépet teher-

**TRANSPORT TYCOON DELUXE**  
MAXIS  
DE-44.8 MB, 7 MB  
HARD C, SB 16, GUS, MS  
MOUSE, DOS 6.0, WIN 95

Több funkció, több funkció  
Screen Editor új funkció

Személyesített funkció  
NEM LEHET  
A MINDENKÖZÖS  
KÖCSIT CSINálni

ADVANCED SIMULATOR SERIES

# GREAT NAVAL BATTLES

VOLUME IV

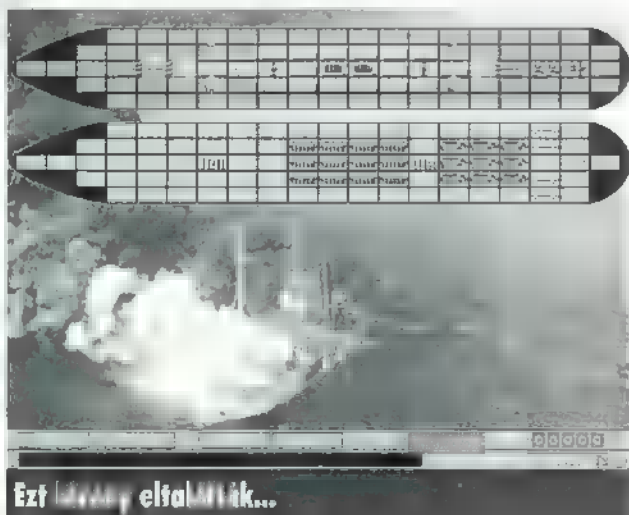
BURNING STEEL, 1939-1942

**VALAMIKOR, RÉGES-RÉG ÉN ÍRTAM AZ ELŐZŐ RÉSZRŐL, ÍGY RÁM HÁRULT ■ DICSŐSÉG, HOGY ISMERTESSEM ■ SZOROZAT LEGÚJABB ELEMÉT. A LÉNYEG NEM SOKAT VÁLTOZOTT: ROHANGÁLJ HADHAJÓKKAL A VILÁG HÉT TENGERÉN, ÉS GYŐZD LE ■ ELLENSÉGET.**

Az előző rész ■ Great Naval Battles III. - Fury In The Pacific (egyébként hibásan jelent meg a lapban, mert - az én hibámból - nem volt odaírva, hogy ez már a harmadik rész volt) a csendes-óceáni amerikai-japán összecsapásokat dolgozta fel 1941-től 44-ig. A legnagyobb előnye az volt, hogy a valóságnak megfelelően tartalmazta a japán és az amerikai hajókat, tehát meglehetősen reálisan érezhettük magunkat a különböző csatákban. Nehezebb szinteken egyre nagyobb volt a bújócska, örültünk, ha felfedeztünk egy kis japán bárkát, rárohantunk három hajóval, és akkor hirtelen a három hajónkat szitává lőtte a kis hajó mögött megbúvó japán flottilla.

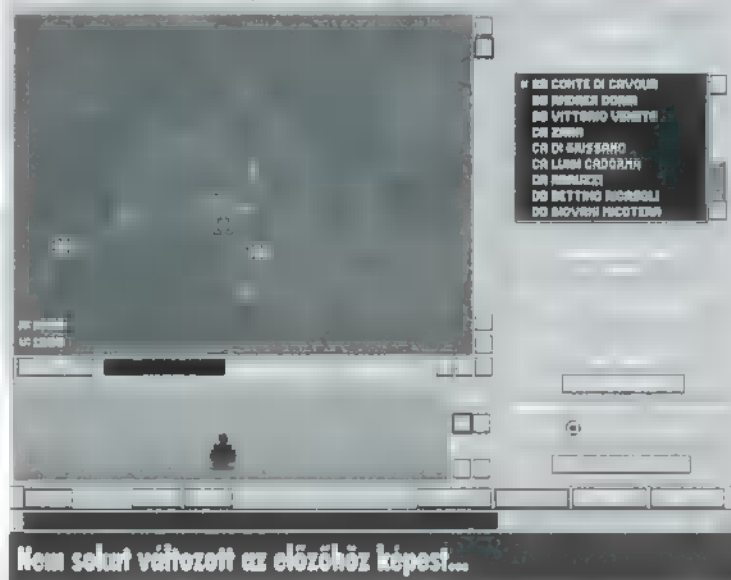
Hogy miért írok ennyit az előző részről? Egész egyszerűen azért, mert ■ most megjelent rész teljesen ugyanaz. Na jó, nem teljesen: megváltozott ■ helyszín, és a hajók adatai. Az Atlanti-óceán vidékére kerültünk 39-42-be, ahol a tengelyhatalmak részéről Németország, Olaszország és Franciaország (természetesen ■ vichy-i franciákról van szó) flottáit irányíthatjuk, míg velük szemben ■ szövetségesek részéről az Amerikai Egyesült Államok, Nagy-Britannia és ■ Szovjetunió (bizony-bizony: ekkor már Sztálin mester volt uralmon) flottái hasítják a vizeket. Lesznek küldetések a Földközi-tengertől kezdve, az Atlanti-óceánon és a Barents-tengeren keresztül egészen Dél-Amerika partjaiig.

De ezenkívül nem sok változást tapasztaltam az előző részhez képest. A kezelőfelület mit sem változott: ugyanazon gombok ugyanott, ugyanolyan grafika (már az előző leírásban se kapott sok pontot). Aki ■ megszokott dolgokat kedveli, az biztosan örül majd neki, de én már csak olyan vagyok (fene a kényes ízlésemben), hogy nem szeretem egy filmben se, ha kihozzák ■ következő részt és az az érzésem támad, mintha az előzőt látnám.



Ezt látvány eltalálták...

Hogy ne legyen fenéig tejfel a dolog, a gépkönyv felsorol néhány „ÓRIÁSI” újítást, vagyis „ilyen még ■ volt, nincs és nem is lesz” típusúakat. Ezek a következők:



Nem sokat változott az előzőhöz képest...

- bizonyos Customizerről beszélnek, mellyel teljes mértékben mi állíthatjuk be a preferenciáinkat. Ez jól hangzik, de ilyesmi már volt az előző részben is, ha jól emlékszem, a Controls menüben (biztos, hogy jól emlékszem, most nézem ki az újságból).

- taktikai megfigyelőpanel (?). Ja, ahogy tovább olvasom, biztos arra a kis képernyőre gondol, amit a hajó hídján láthatunk, és néha-néha átsuhan rajta egy-egy pixeles romboló.

- minden hajón és bázison radar! Tényleg hasznos szerkezet, leszámítva azt az apróságot, hogy a radart csak akkoriban találták föl, és tuti, hogy az angolok nem adták oda ■ németeknek (mellékesen szerintem még az ő hajóikon sem volt).

- kibővítették a hajó és repülő típusokat! Még szép! Mi lett volna, ha berak nekem mondjuk 3 db Yamato-osztályú hadihajót a szovjet flottába.

- tengeralattjáró hadműveletek. Felderítésre már lehetett az előző részben is tengeralattjárókat használni. Az tényleg egy nagy ugrás lenne, ha harcban is felhasználhatóak lennének. Odáig még nem jutottam el, hogy látom volna ilyet ■ játékban, de sajnos semmi jelét sem tapasztal-

tam, hogy ki lenne bővítve ■ tengeralattjárók funkciója.

- a maradék kettőt már le sem írom, mert már szerintem megvoltak az előző részben is, így felesleges koptatnom a billentyűzetet.

Remélem megbocsátjátok nekem ezt a sok siránkozást és negatívkodást, de bizony csalódtam, mikor nagy várakozással belöktem ■ programot ■ CD-be és ugyanaz volt, mint az előző. Elismerem, hogy biztos sokat dolgoztak vele a programozók, de...

Egyébként nem rossz a program, SVGA grafika, hangok (hogy milyenek, azt most nem tárgyalom: elég volt a sok negatívumból). Az már megint csak marcipán a tortán (nem bírom abbahagyni), hogy míg a program maradt, a „vas”-igény (gyengébbek kedvéért: hardware-igény) nőtt.

Pelace

## Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.  
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)  
Tel.: 250-5200/123

FAX: 2505200

### Újdonságaink:

Tilt, Rebel Assault II,  
Wing Commander IV,  
Warcraft II, 11th Hour,  
Eurofighter 2000,  
The Dig.

Kérje árlistánkat levélben, vagy személyesen!



**STRATÉGIA****GAME-PORT**

**AZ ALÁBBIKBAN SZERETNÉM BEMUTATNI AZ SSI LEGÚJABB JÁTÉKÁT; NEM TÖREKSZEM TELJES LEÍRÁSRA, INKÁBB CSAK A BENYOMÁSAIMAT TESZEM KÖZZÉ, VALAMINT AZT ■ TORTÚRÁT AMIN KERESZTÜLMENTEM...**

A tanmese úgy kezdődik, hogy Hősünk (nevezzük a rövidség kedvéért ■ továbbiakban P-nek) kezébe vette az Entomorph dobozát, majd az SSI és a World of Aden feliratok alapján mindenféle RPG szerű játékokra kezdett gondolni. Lelkesedését csak némileg lohasztotta le ■ jól látható felirat: „Designed for M... W... és W...95“ (na, ezek ■ hieroglifák vajon mit takarhatnak?). Na mindegy – gondolta –, otthon ■ egy „elég“ gyors kis gépecske, majd csak elbír a software-cégek illetén összeesküvésével is!

Innentől a mese kezdő és középhasaladó W. felhasználóknak is szól – esetleg érdemes a tanulságokat megszívlelni! Szóval, ott hagytam abba, hogy hősünk büszkén hazavitte új szerzeményét, és behajította ■ gép megfelelő nyílásába. Krrrrty-krtttty pritty-pretty-prüty! A gép máris közölte, hogy a programot ugyan W. alól kell futtatni, de lesz olyan kedves a tisztelt felhasználó installálni ■ W32S-t is, mert anélkül bizony nem megy. Megnyugtató az is közölte, hogy ő majd ezt a műveletet elvégzi. Na jó! – nyugodott meg P. – Csináld csak! A program ezután finoman közölte, hogy nem érdekli, mennyi RAM van a gépben, legyen a tisztelt felhasználó olyan jószívú és adjon neki némi virtuális memóriát is. Hmmm? Egye fene, kapott ■ Megát ■ is! DE itt hősünk elkövetett egy végzetes hibát, és bekapcsolta ■ 32 bites lemezhozzáférést is (máig sem értem mi volt a baj!). Persze



Ilyen lett P. az újraindítás után.

akkor még ezt nem tudta, így teljes nyugalommal utasította a gépet, hogy indítsa újra a rendszert. Puff! Nincs elég memória a W32S elindításához! Mivel az alapmemória 640K körül volt, a teljes memória pedig 16+8M lehetett, itt már elkezdtek gyöngyözni az izzadságcseppek hősünk homlokán. Újraindítás – a hibaüzenet ezúttal: nem tudja betölteni a

# Entomorph

display.driv-t! Ezen könnyen segíthetünk – gondolta naiv főszereplőnk, és az összes grafikus drivert újra felmásolta (miután ■ standard vga.driv sem ment). Semmi! Végül beletörődve elkezdte újrainstallálni ■ W-t, ■ előző tetejére. Már meg sem lepődött, amikor ez a dolog sem működött...

Végül is P. szépen kiszedte ■ összes munkáját az alkönyvtárból, felrakta ■ egész software-rendszert újra (kb. 4-5 órai munka), és így már ment is minden szépen rende-



Mostunk végre ■ játékkal is megismerkedhetünk...

sen. DE! Hősünk leszűrte ■ alábbi tanulságokat: a W-t érdemes két példányban telepíteni, egyet a játékoknak és egyet más programoknak. Ezenkívül mostantól ■ utoljára működőképes \*.ini file-okból is tart egyet biztonságos helyen. Kész, ennyi volt a ■ mára, zárul P. bölcsességeinek tára... (JA!) Ezek a botríme! Egy ál-TRf )

Szóval ennyi kínlódás után sikerült rábírni az Entomorphot ■ együttműködésre! Illetve volt még egy apró malőr, de ez teljesen az én tudatlanságom miatt: nem tudtam, hogy az MCI CD audio driver ■ W. része, így ezt is a játék alkönyvtáraiban kerestem. Márpedig kevés játék van, amit ■ dobna fel egy kis CD-s zene...

Most, miután a ■ problémáját is megoldottuk, akár neki is ugorhatnánk a programnak. A demo meglehetősen szép, de rövid (ha közben zenét is szeretnénk, akkor ne ■ minimális installálás opciót válasszuk!). A nehézségi szint kiválasztása igen egyszerű szabályok szerint történik: aki szeretné túlélni az első negyedórát, az inkább tegye az egyszerű szintek valamelyikére!

Most már csak a rendkívül bonyolult kezelőszervek megismerése van hátra: a főképernyőn baloldalt az életerőnk, jobboldalt a manánk látszik. Lent, az oldaltáskára klikkelve a tárgyainkat nézhetjük meg (ami kelleni fog, azt Warrick automatikusan használja, ha nála van), ■ könnyvel pedig a varázslataink erősségét állíthatjuk be. Közülük hármat oda is húzhatunk a képernyő alján látható helyekre – ezekre klikkelve fogjuk ellőni őket. A további két jelzőcsíkból ■ felső a varázslatok hátralévő idejét mutatja (ez nyilván az erősséggel arányos), az alsó pedig a „köpőerősséget“ (ez utóbbi csak néhány mutáció után lesz használatban). Végül a jobb alsó sarokban ■ állásmentést, állástöltést, kilépést DOS-ba és egyéb opciókat érhetjük el.

Ha elindulunk, azonnal feltűnik a hagyományos RPG tulajdonságok teljes hiánya! Aki már gyanakodott az „egy party = egy hős“ összetétel miatt, az itt teljes megerősítést nyert: ez bizony nem szerepjáték! Talán leginkább ■ Al-Qadimhoz tudnám hasonlítani: ott is voltak bizonyos fejlődé-

si lehetőségek, itt is vannak. Nagyjából ott is lineáris volt a cselekmény, ■ csak itt. Egyszóval: egy kalandjátékkal lettünk gazdagabbak!

Szerintem egyébként a feladatok nem túl összetettek, nekem (eddig legalábbis) a legnagyobb gondot ■ helyszínek megtalálása jelentette – ha már odaértem, akkor viszonylag gyorsan megoldódtak a problémák is (ezek bonyolultságát egyébként a nehézségi szinttel nem állíthatjuk!). Eljutottam valameddig, de nem tudom megítélni, hogy ez a teljes játékban kb. hány százalék lehet: annyi mindenetre biztos, hogy a királyi palota őre – ha nem is könnyen, de stabilan – elbűcsúztatott. Szóval kell még erősödni...

Első benyomásaimat összegezve: a grafika egész jó (640\*480\*256) és a sebessége is tűrhető. Persze ez utóbbi állítással már vigyáznom kell, mert közeli ismerőseim többször letoltak, hogy amit én szuper sebességűnek állítok be, az az ő DX2/66-osukon éppen eldöcög. Szóval maradjunk annyiban, hogy van olyan gép, amin elmegy (ráadásul pont ezen a hétvégén teszteltem, hogy mit tud a Pentium, ha kissé megturbózzuk). Ezenkívül az animációs fázisok számát is keveselltem egy kicsit – bár ■ karakterek nem olyan óriásiak, hogy ez nagyon feltűnne, de mégis...

A ■ szerintem kimondottan jó lett, az effektek is szóltak rendesen (bármilyen hangkártya jó, ami megy W. alatt), azzal ■ apró malőrrel, hogy néha „recsegtek“, ha ráklikkeltem valamire a menükben. De a végső benyomásom nagyon pozitív!

Végül a játszhatóság: az az igazság, hogy nem rajongok igazán ezekért ■ játékokért (nyilván azért kaptam én, mert ■ SSI felirat mindenkit megtévesztett), de végül is nem volt olyan borzasztó. Az irányítás ugyan nem csúcs, de az egér és a billentyűzet kombinálásával egész normális eredményeket lehet elérni. Végül is szerintem ■ Al-Qadim minőségét nem éri el (az SVGA grafika ellenére sem), de aki szereti ezt ■ játékkategóriát, és feltett egy tartalék W-t, az nyugodtan belefoghathat!

Pellus

**ENTOMORPH MINDSCAPE**

386/66, 8MB RAM, WIN3.1  
 VAGY WIN95, MINDEN WINDOWS ALATTI HANGKÁRTYÁT TÁMOGAT

**NAGYON JÓ ZENE**

**NAGYON LEGYSZERŰSÍTETT JÁTEKMELET; VAJON MILYEN LEHET EGY 486-SÍN?**

# POOL CHAMPION

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

**A MINDSCAPE IDŐÉRZÉKÉVEL NÉMI PROBLÉMA LEHET, MERT MI TÉRDIG JÁRUNK A -5 FOKBAN, A HÓRÓL NEM IS BESZÉLVÉ, ŐK PEDIG MOST DOBTÁK PIACRA A POOL CHAMPION BILIÁRD PROGIT. ÉRZÉSEM SZERINT – PERSZE LEHET, HOGY TÉVEDEK – TÉLVIZ IDEJÉN AKTUÁLISABB LENNE VALAMIFÉLE SÍ PROGRAM VAGY EFFÉLE,**

**A** program csak Windows alatt fut, és kifejezetten Win95 alá készült. A keretprogram és animációi határozottan nem tetszettek, a játék alatti zenét pedig öt perc után lekapcsoltam.

A techno után a blues, majd a klasszikus megfűdte a gyomrom. A játék abból a szobából indul, ahol elszállásoltak minket. Ez a főhadiszállásunk, innen menedzserelhetjük magunkat. A naptárral időbeosztásunkat készíthetjük el, térképpel a játékhelyszínek között válogathatunk, és ha elég pénzt, valamint tapasztalatot nyerünk, ugorhatunk az időben pár napot. Pool bajnokok csak úgy lehetünk, ha barátságos mérkőzésekből, két-három, esetleg tíz dolláronként összekaparunk 250 pénzt, ami Las Vegasban a „minimum tét”. Ugyanis az a lényeg, hogy eljussunk a fényes kaszinók, és a sötét játékbárlangok hazájába, addig azonban megpró-

hetünk máshová játszani, de megeshet, hogy ott fizetni kell a belépőt – igaz többet is lehet nyerni.

A 3D tervezésnek köszönhetően körbejárhatjuk az asztalt két lökés között, minden szemszögből megnézve az állást. Ez nagyon hasznos, mert

nem mindig látszik felülről a jó helyzet.

A technikán viszont van még mit javítani, mert gyakran az asztal üres sarkát járjuk körbe, nem pedig azt amelyiket kéne. Másik segítség amit az opciókban beállíthatunk, a lövések, valamint a pattanási szögek mutatóvonalát. Ezt

nem kell magyarázni, de néha jól jön, mert amikor kiválasztjuk az ellövendő golyót, a felülnézet miatt nem látjuk egy síkban a lyukkal.

Még néhány szót a vezérlésről, ami elég egyszerű. Az egér jobb „fülével” megnézhetjük a golyók számosságát, ezzel eldöntve a sorrendet, bár ez szín alapján is történhet. Ráklíkelünk a golyóra, majd a sarokra, ahová elrakjuk. Ezután beállítjuk a mutatóvonalat, ha kiválasztottuk az opcióban. Ha kész, beállíthatjuk, hogy a rúd feje hol találja el a fehér golyót. Alapértelmezésben ez középen van, ha állítunk rajta, a golyó lövés után oldalt fog pattanni a falon. Természetesen ha falon áll a golyó vagy takarásban van, állíthatunk a lövés szögén. Ezután már csak a lökésereőt állíthatjuk a finom és durva állítóval, és én is leálltam az állítások elmondásával. Végzőlül állítom, ja nem..., elmondom, hogy a program, nem hagyott maradandó nyomot bennem. Volt, láttam, örültem. Mi is volt ez?

Júpi



A szállásunk... ha van egy...

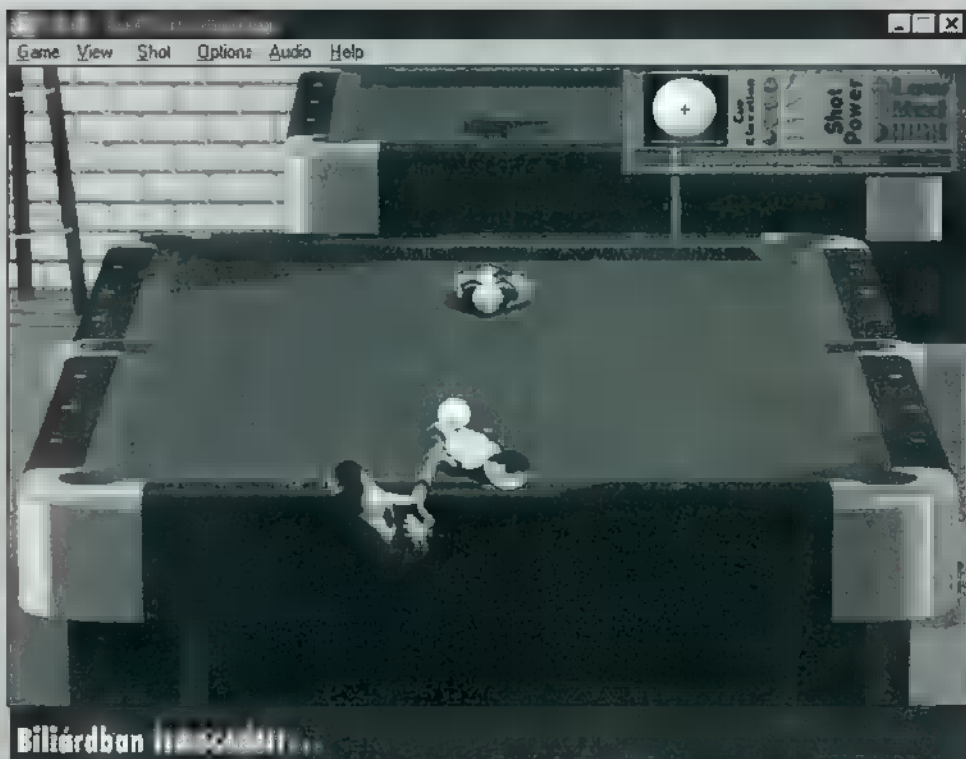
**MERT HA MÁR NEM MEGYÜNK A HEGYEKBE, LEGALÁBB A GÉPEN KIÉLHESÜNK MAGUNKAT. MÁSIK SZEMSZÖGBŐL NÉZVE VISZONT JOBB EGY BILIÁRD, MINT A SEMMI – HISZEN KINT VAN A HÓ. NA MINDEGY, EZ CSAK ELMÉLKEDÉS, JELENLEG BE KELL ÉRNIÜNK EZZEL A JÁTÉKKAL, ÉS EZ IS LEHET ÉLVEZETES, FELTÉVE HA JÓL KIDOLGOZTÁK.**



Nem muszáj középről kezdeni

bálatások hosszú kálváriáját kell végigjárunk. Persze azért nem kell ennyire eltűlni, hiszen CSAK a biliárd szabályai szerint kell egy-két játszmat megnyernünk, és ezek ideális bemelegítések. Játshatunk 8, 9, 10, 15 golyós, folyamatos, illetve forgásos játékot.

Szobánkból kilépve kiválaszthatjuk partnerünket, valamint azt, hogy barátságos (fun) vagy „vére” menő meccset szeretnénk. Persze gyakorolhatunk is, kihívhatjuk a Computert, és találunk 2-játékos módot is. Ha meguntuk szállásunk zöldposztós asztalát, elme-



Biliárdban lélegző...

**POOL CHAMPION**  
MINDSCAPE

486/66, 8MB RAM, A0108, 50 CALAS, KOLAUD, MS MOUSE, WINDOWS 3.11, 1995

ELFOGADHATÓ JÁTSZHATÓSÁG, KÖNNYŰ KEZELHETŐSÉG, SZÉP ANIMOK

ROSSZ A IMAGÉ A KIVITEL. NEM 1996 SZINTŰ AZ EGÉSZ MITK...

# Tipp-Top

# GAME-PORT

Ezen a honlapon, rendszeresen frissítendő információkat találhatsz a játékosok által felgyűjtött kódokról, amelyek segítségével, az egyes játékoknál, „hátsó ajtókat” (cheat) lehet elérni. Ezeken a kódokon keresztül, a játékosok az egyes játékokban, a játék alapjáratánál is előnyökhöz jutnak. A kódok használata, természetesen nem minden esetben járhatozható a játékosok számára, ezért a honlapon, az egyes kódok mellett, mindig feltüntetjük a kódok használatának feltételeit, illetve a kódok használatának módját.

**STUFFJAITOKAT** az egyes kódok mellett, a kódok használatának módját, illetve a kódok használatának feltételeit.

### INDUL MANDULA:

mod: satan  
mod: delive  
mod: minden  
mod: faloz át  
mod: massacre  
mod: der

Az

090.SCH HOT 025 KIH:047/PIL  
NITNEJOO 4MONI HAT  
AZA 070.MIDD 1 FITNEDOB

093:LAUWMAUW

BOEL  
074:BE BE U RREDI L TATS

BIE

IOI

105:RAHAMPPE

110:ZEBEDEUS

twins

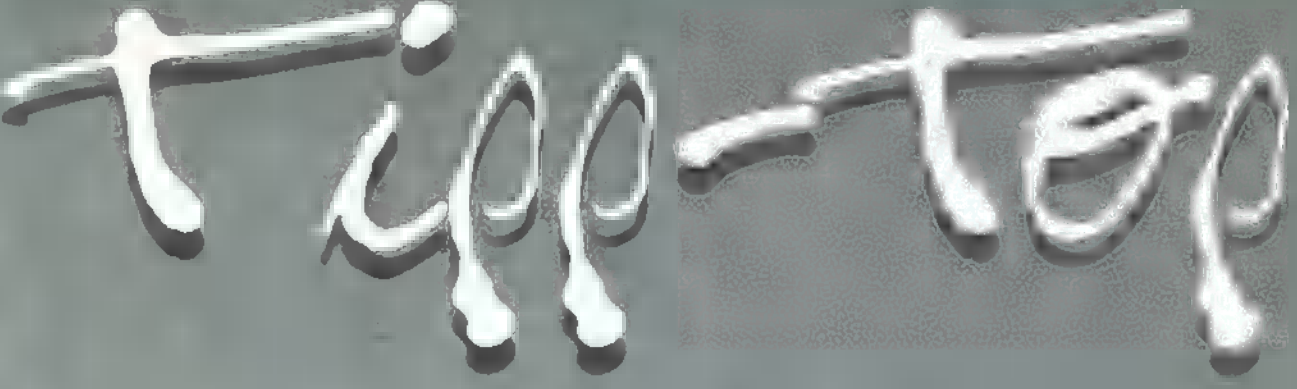
ZAF MILP:CR AT LIM  
TERR:WEL:WAL:ROE

Creepers

Easy fozokat

plmknjpmf

nc



090.SCH HOT 025 KIH:047/PIL  
NITNEJOO 4MONI HAT  
AZA 070.MIDD 1 FITNEDOB

Dark-Sim?  
játékot mindkét 5p  
szesz vart

Doofa

8511276

LEVEL 8

ABIAL LEVEL

LEVEL LEVEL 38:RAC

ABOUT LEVEL LEVEL

LEVEL LEVEL LEVEL

LEVEL LEVEL LEVEL 51

LEVEL WO IND

LEVEL LEVEL LEVEL

LEVEL LEVEL LEVEL

LEVEL LEVEL LEVEL 72

LEVEL LEVEL LEVEL 71

LEVEL LEVEL LEVEL  
LEVEL LEVEL LEVEL 81-END OF GAME

Need  
Players Name-nek: EAC  
EAC  
EAC  
WARP

Hi-Octane  
Nem  
teljes  
+P6

IDDD

70  
nagybetű

34667 77 747822  
343522 818234  
182394 093152

ENEMIES

Kombal 3

„apdét” felsoroláshoz kis Theater  
magic Hidden shooter és most, a két  
áhított kiegészítés (az ún. Tower és Subway pályák) védelem  
futás előre is előre is védelem felső  
útes Kano: also-rugas.  
futás védelem is futás védelem  
első útes Smoke: also  
Sonya: felső előre  
első rugás Sub Zero: előre rugás

Daedalus  
válo-  
gass

# TIE FIGHTER WARS

**AZT HISZEM, NEM ÁRULOK EL MITTIKOT AZZAL, HOGY A TIE FIGHTER AZ EGYIK JÁTÉK, AMI ÁLLANDÓAN MEGTALÁLHATÓ A WINCHESTEREMEN. (DE VAJON MELYIK LEHET ■ MÁSIK? ■ HELYES MEGFEJTŐK KÖZÖTT AJÁNDÉKTÁRGYAKAT SORSOLUNK KI, PÉLDÁUL PELLUS ALÁÍRÁSSAL ELLÁTOTT SAPKÁKAT – HÁTHA EGYSZER MÉG SOKKAT ÉRNEK.) ÉME HÓBORTOMAT A SZERKESZTŐSÉGBEN IS TUDJÁK, IGY NEM MEGLEPŐ, HOGY NEKEM ADTÁK ■ TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD-T IS.**



**C**sak a teljesség kedvéért: a collector's CD az összes eddigi küldetést tartalmazza (vagyis ■ már megjelent 10 tourt, ami kb. 80 küldetést jelent) és emellett még 3 újabbat (ami még plusz 22 küldetés). Természetesen a játék minden része most már beszél ■ (a küldetések előtti eligazítás, játék közben a vezérhajó utasításai és küldetés után az értékelés egyaránt), ami némileg megmagyarázza a szinte teljesen teleírt CD-t. A gyors géppel rendelkezőkre is gondoltak: most már 640\*480-as felbontásban is gyilkolhatjuk ■ lázadókat. A gyors gép alatt a LucasArts azt érti, hogy lehet kísérletezni 486-ossal is (nem is olyan rossz az eredmény), de igazán sima futást csak Pentium 100-on garantálnak (azon ment is, ezt aláírom). Akinek nincs ilyen gépe, az inkább ne próbálja ki a

nagyfelbontású módot, mert utána borzasztó rondának tűnik majd az eredeti.

Ezenkívül még néhány apróbb változtatást eszközöltek – például átrajzolták az intrót. Sajnos továbbra is megmaradt a Roland driver hibája (de most már legalább elismerik), és az egymás ellen való játszhatóság hiánya (ezt már az X-wing CD-nél is felrőttem).

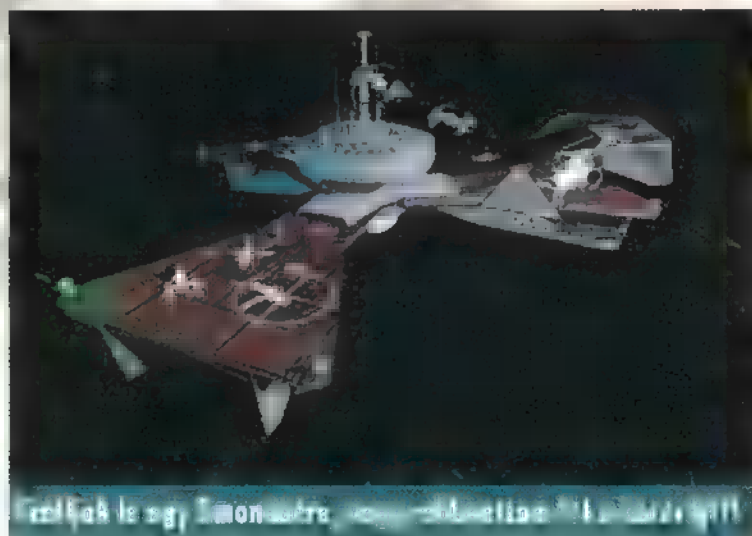
A küldetésekről röviden szólva: rohadt nehezek is vannak közöttük! Azt hittem, már nem nagyon tudnak kitolni velem, de itt bizony akadtak olyan küldetések, amit nem tudtam hard fokozaton megcsinálni, sokadik nekifutásra sem (ez eddig még nem fordult elő)! Ráadásul az a nagyobbik baj, hogy ha a wingmanjeim nem lennének olyan bénák, akkor nem lenne probléma az ügy (például valamilyen normális pilóta – esetleg Mocsy – kezelné Delta 1-et ■ szomszéd gépen). Így viszont nekem kell mindent csinálnom, és sajnos rá kellett ébrednem ■ szomorú valóságra: az ember még egy játékban sem lehet két helyen egyszerre! Szóval kíváncsian várom, ki tudja megcsinálni az aszteroidák megvédését **hard** fokozaton (13/5: amikor 3 Tie defendert küldenek bemelegítőnek, és amíg ki nem lövi őket az ember, addig nem lehet nekifogni az érdemi küldetésnek). Mindenesetre vizsgaidőszak után újra megpróbáljuk.

Szóval, az új küldetésekhez nem árt felkötni a magyar al-sóneműt, és megtanulni pontosan és gyorsan dolgozni (a pontossággal nem volt baj, csak az utóbbival). A rakétákat több küldetésben is célzás nélkül kell elengedni (többnyire Tie defenderek ellen), mert egyszerűen arra sem volt idő, hogy hagyjam a célrendes befogását. Mellesleg Tie defenderek ellen ■

**SZIMULÁTOR**

**GAME-PORT**

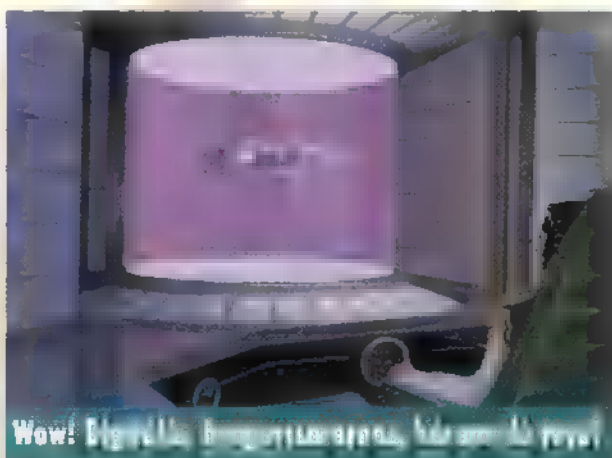
hosszadalmas célozgatás sem garantálja ■ biztos találatot, mert sokszor kifordulnak a rakéta elől. Meg kell tanulni a rakéta azon „tulajdonságát“ is használni, hogy célzás nélkül olyan, mint ■ puskagolyó – csak megy előre –, és így kell találatokat elérni! Nagyobb hajók ellen pedig nem árt begyakorolni, hogyan is kell leszedni lézerrel ■ lézertornyokat (amelyek most már forognak is – tök jó), mert e nélkül bizony néhány hajónkat nagyon gyorsan elintézik (például az utolsó küldetésben). A nagy hajók rakétavetőinek gyors és pontos hatás-talanítását már nem is említem – ez eddig is magától értetődő volt.



Összefoglalva: a grafika olyan, mint eddig volt – meglehetősen jó. Ezzel korábban ■ volt semmi bajom, az SVGA verzió pedig kimondottan javított az összképen. Mivel eddig GUS tulajdonos voltam, nem foglalkoztatott ■ Roland driver hibája – most annál inkább. Elég bosszantó a dolog, főleg mert amúgy kimondottan szép ■ zene, de kénytelen vagyok SB16-on hallgatni (ami azért kicsit más).

A játszhatóságról is kifejtettem már a véleményemet:

a megszokott magas színvonalat kapjuk (szerintem a Tie Fighter továbbra is toronymagasan első ■ kategóriájában), némileg(?) nehezített küldetésekkel – de ez egyáltalán nem baj. Továbbra is nagyon hiányolom ■ multiplayer üzemmódot, ami szerintem sokkal többet dobna ■ játékon, mint az esetleges további küldetéslemezek. Mindent összevetve: minden Tie Fighter rajongónak érdemes beszereznie, főleg ha figyelembe vesszük, hogy az alapjátékot és két küldetéslemezét kapunk egy CD-s játék áráért – az egyéb nyalánkságokról nem is beszélve. Akinek megvoltak az alapjáték és a küldetések lemezes verziói, az meg úgys beszerzi (mint például én). „Emperor's Reach“ Pellus



Wow! Dögölök, meggyilkolnak, és még meg is próbálnak!

**TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD**  
LUCASARTS

384KB RAM, 1 MB HD, SB CHIPS, GUS, GENERAL MIDI, JOYSTICK, DOS 5.0

SVGA CENTRAL A SZOKOTT IGENYES KIVÉTEL

MULTIPLAYER FUNKCIÓ HIÁNYA

## STRATÉGIA

### GAME-PORT

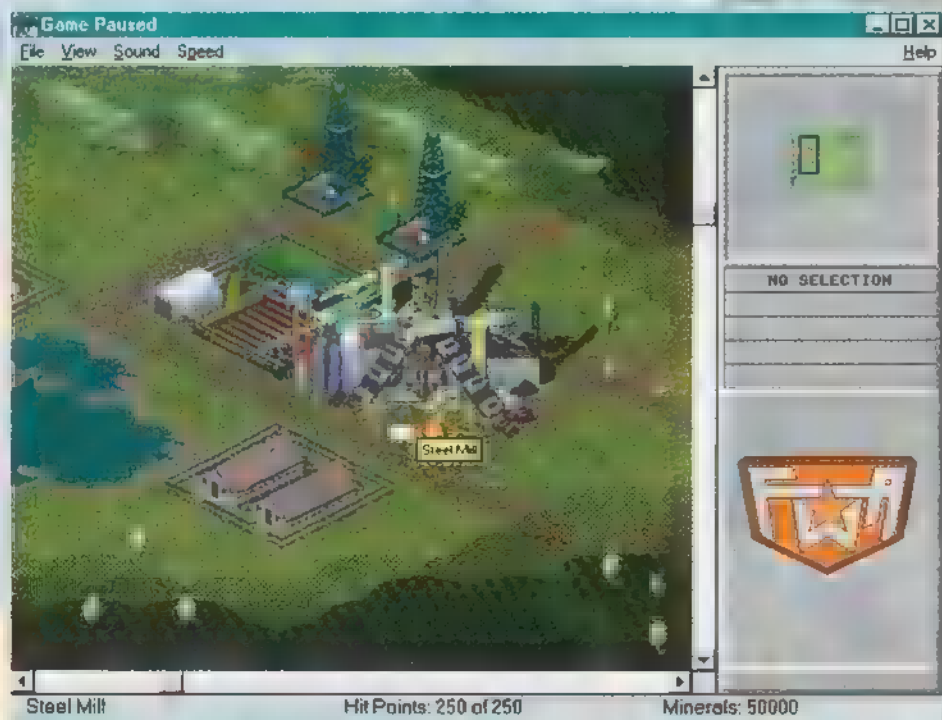
A KÉT ORSZÁG KÜLÜGYMINISZTEREI MÁR HETEK ÓTA TÁRGYALTAK A BÉKE FELTÉTELEIRŐL. A LEVEGŐBEN SZINTE SZIKRÁZOTT A FEJSZÜLTÉG.

- SZÜKSÉGÜNK VAN MÉG A NYUGAT-AMERIKAI TERÜLETEKRE IS!
- SAJNOS NEM ÁLL MÓDOMBAN TELJESÍTENI A KÖVETELÉSEIKET.
- AZ UTOLSÓ SZAVA?
- IGEN!
- AKKOR EZ HÁBORÚT JELENT!

Ahhoz, hogy teljes leírást tudjak közölni a játékról kevés a két oldal, úgyhogy is húzom tovább időt. A főmenüben figyelmünket leginkább Start New Game pontra fordítsuk. Az eligazítás után végre neki is láthatunk játszani.

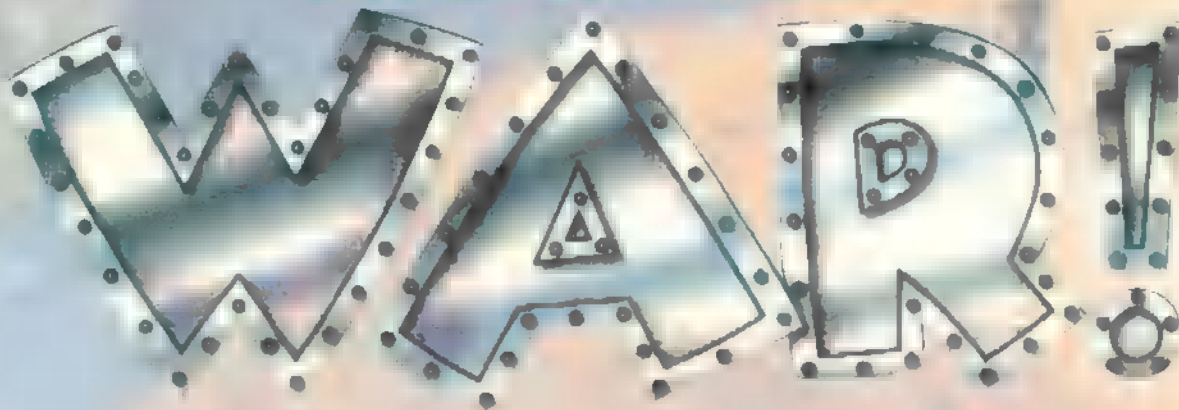
Az irányítás elég körülményes, ezért ezt most kicsit hosszabban taglalnám. Ha bármely figuránkra klikkelünk, oldalt megjelenik egy menü, ami a Dune 2-ből már ismerős lehet. Az ablakban előforduló dolgok:

- az egység neve (azt hiszem nincs szükség további részletezésre),
- egészségi állapota. Ha zöld, nincs baj, több mint 2/3 energiánk megvan még; ha sárga, akkor már nem ilyen rózsás a helyzet, hiszen 1/3 és 2/3 közötti energiával rendelkezik emberkénk. Nos igen, ha piros, irány a legközelebbi Suply Depot, illetve, ha nem járműről szó, akkor ne ezzel az egységünkkel vezessük a következő átfogó támadásunkat. Bár kis idő elteltével regenerálják az energiájukat, a csaták közben ennek nem láttam semmi jelét. El is érkeztünk a progi egyik legnagyobb újdonságához, tapasztalati pontokhoz (a játékban koponyák). A fehér koponya egy, a piros öt, a kék 10 meggyilkoltat jelent. A fejlettebb egységeket nehezebb megtalálni, és pontosabban is céloznak. Mindezekon kívül, ha legalább hadnagy az illető, az általa vezényelt emberek is megkapják ezeket a bonuszokat. A közkatona (Elite), a veterán és Elit hat egység, a Lieutenant nyolc egység felett rendelkezik. A Captain tíz, a Major tizenkettő, a Colonel tizen-



Nem a vasmalomban örlünk...

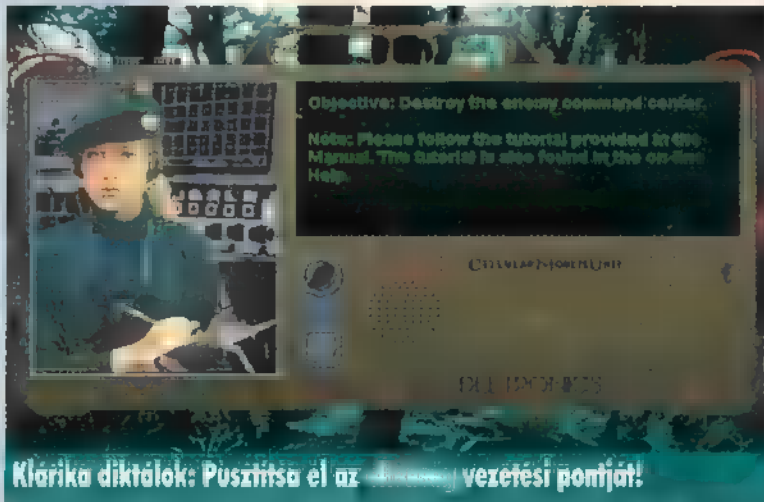
## THIS MEANS



öt, General húsz (!) embert és járművet irányíthat. Természetesen a Generálnál is magasabb rang, csak ennek elérése még senkinek sem sikerült. Az ablak többi pontja szinte egyértelmű, fentiek voltak nehezebbek.

### Előforduló általános ikonok

A Stop ikon hatására mozdulatlaná dermed emberünk, de védekezik, ami abból áll, hogy ha valaki piros körrel jelölt hatósugarán belül és ráadásul még ellenség is, azt megpróbálja meglőni. Időnként elég kellemetlen, de hasznos Go ikon. Ezzel hagyjuk jóvá a parancsunkat, tehát addig meg sem mozdul egység, amíg ezt le nem nyomjuk pa-



rancsor után. Az Attack ikon (kis emberek puskával tüzelésre készen) körülbelül ennyit tesz: tááamadás! A Retreat (fejesztve menekülő emberek) ennek pont az ellenkezője. Az építőknél valahol ezek helyén jelenik meg Build ikon. Ha bekapcsolt állapotban van, akkor egységre klikkelés után az egérgombot folyamatosan nyomva tartva és arra a helyre mutatva, ahova építeni szeretnénk, talán még sikerülhet is előállítanunk egy barakkot. A Lock Target (célkereszt a tankon) kijelöli a célpontot, melyet egység addig támad,

amíg meg nem semmisíti, vagy maga meg nem hal. Cease fire (ugyanúgy néz ki, mint a Lock on Target, csak át van húzva) ikon tüzet szüntess parancs kiadására szolgál. A formációváltó ikon használata előtt vagy jelöljük ki egy csoportot, vagy a Warcraftban lévőhöz hasonló „tömeges kijelöléssel” alkossunk csoportot. A kettő között a különbség, hogy csoportos kijelölés nem tűnik el az első félrekattintás után. Nos, ha minden klappolt, akkor be tudunk lépni formáció menübe. A rengeteg paraméter megadása után még véletlenül se nyomjuk meg a tőle jobbra

lévő gombot, mert ezzel feloszlatjuk formációt, vagy leemeljük a tüzérségi üteget a vontatóhorogról. Ezután adjuk meg a formáció helyét és várjuk az eredményt.

Rendkívül mókás volt, mikor az első alkalommal próbáltam a lehevesebb csata közepén erősítésnek szánt 5 könnyűgályogot egy sima csatáláncba állítani, és a művelet végén formáció felosztató ikonra klikkeltem. Nem jutottam eredményre hiába ismételt meg a helytelen parancssort kb. még háromszor nem sikerült. A fene egye meg formációt – gondoltam. Mire odaértem támadó tizenöt gyalogosból megmaradt kettőt ellenfél 6 katonája sorozta – nem voltak hosszú életűek. Az erősítés katonáinak gyors egymásutánban ismétlődő halálsikolya csak fokozta bennem az ingeret egy nyugtató bevitelére. Elnézést, hogy elkalandoztam, de valahogy jeleznem kellett, hogy nem csak nektek voltak problémáitok első-kezeléssel, hanem nekem is. Türelem, eljön majd az az idő is, mikor már tudjátok kezelni az ikonokat, és akkor a gép mindenért háromszorosan megfizet. Visszatérve ikonokhoz, a teherautónál szerepel még két útépitő ikon (föld és beton út). De vigyázzunk, nem csak a kijelölt pontra épít utat a gépezet, hanem az odavezető szakasz minden egyes pontjára, kivéve azokat, ahol már olyan fajtájú út. Ha Mining Mode-ot bekapcsoljuk, automatikusan bányavadászatra indul a teherautó, majd megtelte után

vissza a Steel Mill-be. Az építő egységeknél beállítható az építkezés gyorsasága. Gyorsabb építkezés = több nyersanyag. A gyárakban megadhatjuk, hogy egytől ötig hány darabot szeretnénk az adott dologból, vagy pedig folyamatos gyártásra utasíthatjuk üzemet. Az általános ikonok végére értünk, jönnek a speciálisabbak. A Research Centerben a hajtómű, páncélzat és fegyverzet fejlesztése között választhatunk három különböző ikonnal. A Command Centerben négy speciális ikon is található. Az ügynökök kivégzésére, és az ellenséges kémek elfogására külön-külön állíthatjuk be a másodpercenként költött nyersanyagot. Hogy mi ennek a haszna azonkívül, hogy második nyugtatót kell bevennem a nyersanyagfogyás láttán? Ez a következő két ikonból derül ki. Utasíthatjuk spionjainkat kémkedésre (az ellenséges bázis egy része láthatóvá válik), illetve szabotázs akció végrehajtására. Az utóbbi nagyon cool, megfelelő ráköltés mellett csak úgy záporoznak dinamitok ellenség Irányító Centere felé (ilyenkor szoktam eltenni a gyógyszeres dobozt). A repülőterren szinte csak speciális parancsok adhatóak ki. Utasíthatjuk gépközlelőinket, hogy készítsenek elő egy vadászt (Prep Fighter), vagy egy bombázót (Prep Bomber), esetleg egy hiper-szuperszonikus vadászgépet (Prep Jet).

Elrendelhetjük ezek folyamatos indítását is (Scramble Jet, Scramble Fighter, Scramble Bomber). A kém (Spy) speciális funkciója a Shadow mode, hiszen ennek hatására árnyék-ként követi a célpontot. Nem hátrány, ha mozogni, sőt tüzelni is tudunk az egységeinkkel. Mozogni az egységen klikk és folyamatosan nyomva tartás mellett a célpont kijelölése után tudunk. Ne felejtjük el a Go gombot! A tüzelés is hasonló, csak ott a célállomás helyett a célpontot adjuk meg. A cso-





1. ábra: Jubileumi páncélos találkozók a Kaukázus lábánál

port létrehozása ugyanúgy történik, mint a tüzelés, csak ilyenkor saját egységeinket adjuk meg célpontnak. Akiről indulunk, az lesz a parancsnok.

Az épületek ismertetése következik a sorban, ahogyan nézem, az egységek részletezése kimarad. Akit nagyon érdekel a dolog, annak az IDG Online BBS-t tudnám ajánlani megoldásként. Írjatok! (Tel.: 156-0691)

**Supply Depot:** általános lövegkiegyenesítő és páncélfoltozó üzem. Ha bekapcsoljuk az Auto Vehicle vagy Auto Structure gombok valamelyikét, magától végzi dolgát a körülötte levő egységeken. Ha azonban kiemelt bánásmódot szeretnénk kedvenc tankunk számára, az épületen katt és folyamatos nyomva tartás az egységig, ezután még lakkozást is vállalnak a fiúk. Hit Points (továbbiakban HP): 250, páncélat (Armor): 6.

**Research Center:** a világ legzseniálisabb tudósai dolgoznak laborjainkban, csak a kihívásra várva. Sehol egy halálos vírus, mindig csak a páncél, a fegyverzet, a páncél, a fegyverzet, esetleg egy kis hajtómű, aztán megint a ... HP: 250, páncélat: 10.

**Command Center:** a legfontosabb épület, bármely fél ezen épülete, valamilyen úton módon (SABOTAGE!) elpusztul, a másik fél nyer. Hál' istennek a külső burkolat nem kartonból van, mint a harci Trabanton. HP: 250, páncélat: 12.

**Airfield (repülőtér):** itt tárolhatjuk éppen küldetés nélkül maradt repzajainkat. Trau is mindig ilyet szeretett volna, egy-két fincsi vadással a tetején. HP: 250, páncélat: 6.

Ha nincs dolgozó kéz, nincs aki gyártsa a fegyvereket. Tehát ügyeljünk, hogy mindig álljon megfelelő munkaerő rendelkezésünkre. A városok fajtáit nem részletezem, úgy sincs akkora jelentőségük, mint az épületeknek. A kezdetlegeseeknek (az Apartamentsig bezárólag) gyenge páncélatuk, védjük őket.

**Steel Mill:**

Ötven ezer egységnyi nyersanyag fér el benne. A jövőben ez látja el a bank szerepét. Ha az épületnek annyi, akkor benne lévő cuccnak is annyi. Védelemre szorult! HP: 250, páncélat: 6.

**Mine:**

Az egyik épület, aminek funkciója szemernyit sem változik meg a jövőben. Csak a piros x-szel jelölt lelőhelyeken építhető. HP: 250, páncélat: 8.

**Oil Well:**

Texas államban szinte már nemzeti állatként számon tartott fűtorony leszármazottai közül való. Energiát nyerünk segítségével. Nincs páncélat! Energiatermelés: 100, HP: 100.



**Farm és Agro Plant:**

A játékbeli jövőben az emberek egyetlen szükséglete az élelem. Ezt állítja elő ez a kedves kis épület és fejlettebb változata az Agro Plant. Szintén védelemre szorulnak. Termelés: 5000 egység élelem, HP: 100, páncélat: 4.

**Agro Plant:**

Termelés: 10000, HP: 150, páncélat: 6.

**Wind Mill és Solar Panel:** Két különböző épület, de azért szedtem egy pontba, mert mindkettő a természeti erőket kiaknáva termeli az energiát.

**Wind Mill:**

Energiatermelés: 50, HP: 50

**Solar panel:**

Energiatermelés: 100, HP: 30, páncélat: 2

A rövid értékelésen kívül ennyi fért bele a mostani számba. Csak a katonai egységek, a gyárak, illetve a védművek maradtak ki. (Cserébe a tippek hiányáért megkérem Jont, hátha valami Cheatet össze tud szedni. Szégyen a csalás, de hasznos!) Személy szerint nagyon vártam a játékot. Sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeim. A kezelés elég bonyolult sikerült, a grafika is lehetett volna szebb kidolgozású. Mindezek ellenére bátran ajánlom mindenkinek, különösen a magamfajta megrögzött stratégáknak.

Zong



2. ábra: Lásd 1. ábra!

# WETLANDS

**■ NEM TEHETEM SEMMIT, NEM VOLT MÓDOMBAN MEGAKADÁLYOZNI ■ FÖLD PUSZTULÁSÁT. BORZALMAS AMI TÖRTÉNT, MINDENFÉLE CSAK VÍZ, SEHOL ■ SZEMERNYI SZÁRAZFÖLD. NEM TEHETEK RÓLA, ELŐRE MEGMONDTAM, HOGY EZ LESZ AZ ÚJ BIOLÓGIAI FEGYVER HATÁSA, DE NEM HITTEK NEKEM. SZERINTÜK NEM VOLT ELÉG BIZONYÍTÉKOM. NÁT IGEN, MÁR A FELTALÁLÓ INTÉSE SEM SZÁMÍT. LÉGY ÁTKOZOTT ADMIRÁLIS, LÉGY ÁTKOZOTT!**

nekült, miután kiszabadult az Alpha 16 börtönbolygóról. Nahj teljesen beleőrült abba, hogy őt tartóztatták le, pedig figyelmeztette Andrewst, ■ admirálist, aki vezette a kísérletet.



egy lény, bal lábbal lent.

Amint kiszabadult, rögtön folytatta az Othello projectet – ez volt ■ bomba fedőneve –, de nem ■ kormány számára, hanem bosszúja beteljesedésének érdekében dolgozott.

A fejevadász, John Cole feladata – akit természetesen mi irányítunk –, hogy megtalálja, és megállítsa Nahj-t. A játék hat zónából áll, a területek pedig pályákra oszlanak. Mikor a térképet látjuk, ■ space-szel választhatunk a missziók között. Mindegy, hogy milyen sorrendben teljesítjük ezeket, de ahhoz, hogy eljussunk a záró pályára, el kell végeznünk mindet. A szimulációs részek két részre bomlanak. Le kell kapnunk a méheket, majd a méhkirálynővel kell végeznünk. Spóroljuk a gyorslövétű lézerünket a nagy rovarra, mert ezzel sokkal könnyebb ■ ríkító célpontok leszedése.

De szerencsére több vér van ennél a „Nyú World Kompjútíng” pucájában. Nem csak csúzlikkal felszerelt tengeri konzervdobozt kell vezetnünk, hanem saját testi épségünket is meg kell őriznünk ■ földi (inkább víz alatti) bázisokon. A metrós küldetés után ■ legnehezebb pálya az, mikor ■ Oxigén facility önmegsemmisülése előtt ki kell jutnunk az űrbe, akarom mondani a vízbe. Ezt öt perc alatt kell teljesítenünk úgy, hogy kilövünk tíz panelt, amelyek két emeleten elszórva találhatóak. Hogy ne csússzunk ki az időből, tehát minden folyosó végén ki tudjunk löni egy panelt, meg kell találnunk ■ helyes útvonalat, ami ■ következő: lent, lent, fent, fent, lent, lent, fent, fent, lent

(igen, ennyi mára, holnap újra jelentkezünk ■ délutáni aerobic című adásunkkal a Pc-X TV műsorában). A metrós részt sem hagyjuk ki, itt is adunk egy mega tippet: cheatelj! (A kimentés file-ban, Hexe módban összesen hat ■ van. Ezekből az egyik a nagy pályarész, a másik a misszió száma. Nem írom le bővebben, mert pofon egyszerű. Ha nagyon nem megy, írjatok levelet vagy üzenjetelek ■ BBS-re.) A probe-os pályán Jostick nélkül szinte lehetetlen továbbjutni.



reaktívra káprázó céljaim.

A Full Thorotle-szerű grafika, és a történet egy hétvégén át fogva tartja az embert, de számomra sajnos tovább nem. A kezelés tűrhető, a hangok viszont kifejezetten pozitívak. Igen, példát lehetne venni a cégről, mert ha ők egyszer ráírják a dobozra, hogy a játék DX2/66-on fut, akkor azon tényleg élvezhető. Igazandiból nem lepott meg a program, hiszen a New World Computing termékéről rosszat el ■ tudtunk volna képzelni.

Zong és El Capo

**WETLANDS**  
New World Computing, Inc.  
486 DX2/66, 8 MB RAM, 1 MB HD, MINDEN HANGKÁRTYA, SVGA, DOS 5.1 VAGY WIN 95

HANGKÁRTYA, CRÁRTYA, HANGOK

EX 411001, NEM EGYENLETESEN 41101



Menü Wetlands

**G**ondolom ti is sok sci-fi-t láttatok már. Mindegyik máshogy képzelte el a Földet ■ jövőben. Van olyan, amiben a béke és a szeretet uralkodik, a másikban pedig a bűn határozza meg a polgárság életét. Tavaly viszont valaki előállt egy olyan filmmel, ami – talán a mostani helyzetek miatt – elég reálisnak tűnt. Ebben a Föld már csak egy óriási pocsoya, ahol ■ legfontosabb dolgok a föld, ■ humusz és a tiszta édesvíz. Ehhez hasonló a Wetlands is, csakhogy ebben az esetben nem a Föld felmelegedése okozta ■ galibát, hanem egy nukleáris fegyver, amelynek mellékhatásaként eleredt az eső. Mindenki azt hitte, hogy a Biblia ismétlődik – évtizedeken át zuhogott a zápor. De sajnos most ■ érkezt egy „Neo-Noé”, hogy összegyűjtsön a világ



Nát, egy lény, van rontva ez a...

teremtéséből egy-egy párat! Az áradat elpusztította a Kékbolygó (amely most már joggal viselte ezt a nevet) lakosságának 98%-át. A maradék két százalék igyekezett minél gyorsabban alkalmazkodni a szokatlan helyzethez: víz alatti építkezéssel próbálkoztak, szükségszerűen létrehoztak tengeri erőművet vagy vízzel hajtott élelmiszergyárat. A Naptól számított harmadik bolygó, amely eddig gazdag földjeiről és tökéletes életkörülményeiről volt híres, mostantól Wetlandsnek neveztetett. Teljesen alkalmatlan volt ■ klasszikus értelemben vett életre, viszont bűnözők és menekülők számára jobb bűvhelyet nagytóval sem lehetett volna találni. A Galaxis összes söpredéke ide szökött ■ Federáció kopói elől. Philip Nahj, ■ tudós is – aki feltalálta a bombát, aki miatt Wetlands létrejött – ide me-

# CYBERMAGE

AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

Szaporodjatok és sokasodjatok, és töltsétek be a földet...  
Mózes I. könyve 1.28.

**ELŐJÁRÓBAN SZERETNÉM ELOSZLATNI ■ KÉTELYEKET, NEM A PC-X VALLÁSI ROVATÁT KIVÁNJUK BEINDÍTANI, MINDŐSSZE ■ KÜLÖNFÉLE DOOM KLÓNOK SZÁMÁNAK ■■■■■ NÖVEKEDÉSÉT AKARTAM ÉRZÉKELTETNI A FENTI IDÉZETTEL.**

Az Origin legújabb terméke is ebbe ■ népes táborba tartozik. A CD-X legutóbbi számán megtalálható volt a program demó változata, jómagam is itt találkoztam vele először és egész kellemes benyomásokat szereztem róla. Éppen ezért lelkesen fogadtam a hírt a teljes verzió megérkezéséről, annál is inkább, mivel írója, tervezője ■■■ más, mint David Bradley. A Sirtech egykori frontemberének neve bizonyára ismerősen cseng mindazok számára, akik korábban ■ Wizardy sorozattal játszottak. Ezek után érthető, hogy nagy várakozással töltöttem be ■ játékot és... mint már annyiszor a hasonló jellegű programoknál, csalódnom kellett. Természetesen itt is ■ grafika, illetve a 3D-s környezetben történő mozgás sebessége hagy elég sok kívánnivalót maga után.

Egy átlagos 486 DX2/66, 8 MB-os gépen gyakorlatilag játszhatatlanságig lassú, még ■ legrosszabb felbontásban is (holott ez a minimálisan ajánlott konfiguráció). Az otthoni gépemben lévő 20 MB RAM javított ugyan egy kicsit ■ sebességen, de nagyobb felbontásban történő játékról csak álmodozhattam. Kipróbáltam egy parányit jobb konfiguráción is (Pentium 120-as 32 MB RAM-mal, Diamond Stealth 64, 2MB VRAM), azonban SVGA-ban teljes képernyőn még így is egy kicsit lassú volt! Csak összeha-

sonlításuként: ■ Hexen, ami ugyancsak egy mostanában kiadott program egy fapados 486-oson is simán megy.

Hiányoltam azt is, hogy kispóroltak a kézfegyverek használatakor egy-egy mozgásfázist, pl. amikor a fejszével lesújtunk, akkor az egyik pillanatban még függőlegesen áll, ■ következő fázisban pedig már vízszintesen – ettől ■ egész mozgássor darabos lesz.

A grafikai és programozási hiányosságokkal szemben, a játék rengeteg pozitívumot tud felmutatni az ötletek, újdonságok terén, köszönhetően Bradley aktív közreműködésének. Az első amivel mindjárt a játék legelején találkozhatunk,



Tankok ellen ■■■■■ és úgy ■■■■■

hogy a megszokott fegyvereken kívül, rendelkezünk némi varázserővel is, melynek segítségével tűzgolyót lőhetünk a gyanútlan ellenség arcába, villámgyorsan eljuttatva őt ■ örök cyberterbe. Kezdetben más fegyver nem is áll rendelkezésünkre, de természetesen ■ varázslatok száma idővel nőni fog, ■ hagyományos fegyverek beszerzésére is módunk lesz.

A másik nagy újítás, hogy nem csak gyalogosan küzdhetünk ■ csatákban, hanem lehetőségünk ■ időnként beülni egy-egy tankba, illetve kétféle repülőbe (aircar, jump jet). Erre néha szükség is van, hiszen ■ járművek nélkül ■■■ is tudnánk továbbjutni. Használatuk közben kellőképpen kiélhetjük destruktív hajlamainkat, mivel végtelen lőszer és vastag páncél teszi biztonságossá útjainkat és halállossá ■ ellenségeinkét.

Az ellenfelek is rendkívül változatosak, találkozhatunk katonákkal, punkokkal, zombikkal, mutánsokkal, robotágyúval, tankkal stb.

Erőssége még a programnak a jól eltalált hangeffektusok és ■ megfelelő hangulatot teremtő zene.

Az irányítás kicsit bonyolultul sikeredett, elég sok billentyűt kell használni, de szerencsére ■ Options menüpontban bekonfigurálhatjuk ■ nekünk legjobban kézre eső gombokat.

Az M gombbal aktivizálhatjuk az automatikus térképet, sajnos azonban nem igazán van segítségünk. A V gomb megnyomásával megjelenik ■ képernyőn egy állapot jelző műszersor, amelyből a bal oldali az egészségi és az erőállapotunkat mutatja (utóbbi a varázslás szempontjából döntő), a középső az aktuális fegyver lőszerzettségét, ■ jobb oldali ■ páncélzatunk állapotát. Az F1 ■ nálunk lévő fegyverek listáját hívja elő. Elég egyértelmű a használatuk, ezért csak ■ felsorolásukra szorítkozom: kard (powerblade), lézerpisztoly, plazmafegyver, rakétavető, energianuska (blaster), fusion

gun, heavy blaster, submachine gun, fejsze, buzogány, gránát, bomba. A kézfegyverek és ■ gránátok kivételével a többit csak akkor tudjuk használni, ha van hozzá lőszerünk (meglepő nem?), ha kifogy a muníció, jól jönnek a különböző varázslatok.

- Varázslatainkat az F2 gombbal hívhatjuk elő, használni csak akkor lehet, ha rendelkezünk az alkalmazásához szükséges erőmennyiséggel, melyek a következők: Star bolt (tűzgolyó): 5 egység energiát használ, kezdetben hasznos.
- Pain wave: 15 egység energia, energiafal, amely ■ célponttal gyorsan végez.
- Electrocism: 10 egység energia, hasonló az előzőhöz.
- Psifire: 15 egység energia, a Star bolt erősebb változata.
- Magna rip: 10 egység energia, robotok ellen hasznos.
- Lunalight: 30 egység energia, a keményebb ellenfeleket is elintézi.
- Nova: 50 egység energia.
- Prisma: 40 egység energia, ez maga ■■■ iszonyat.

Az F3 gombbal ■ nálunk lévő tárgyakat nézhetjük meg, ill. használhatjuk azokat. Itt található a különféle kulcsok, regeneráló szerek stb. Az F4 gombbal a mentés, visszatöltés, kilépés stb. menüpontba léphetünk be.

A játék során nem csak ellenségek akadnak utunkba, időnként egy-két szövetséges is felbukkan, általában tőlük kapjuk az elvégzendő feladatot is. Amikor beszélgetünk valamelyikükkel, érdemes odafigyelni arra, hogy ■■■ halljuk hangjukat, amelyik oldalunkon állnak. Sajnos mindig végig kell hallgatni a mondókájukat (természetesen hosszú és unalmas), mivel nem lehet átlépni semmiféle módon ezeket a részeket.

A feladatok elég egyszerűek, a jól ismert módon össze kell gyűjteni különféle tárgyakat és a megfelelő helyen felhasználni, így továbbjutni a következő pályára.

Összességében véve nagyon a végletek játéka a Cybermage. A szuper jó ötletek és elképzelések gyatra programozói megoldásokkal párosulnak, ■ ez sajnos elrontja az egész játék élvezetét.

Ha a Ferrari motort ■■■ Zaporozsecbbe akarták volna beépíteni, sokkal jobb eredmény született volna.

Joker

**CYBERMAGE**  
■■■■■ ■■■■■ ■■■■■

486DX2/66, 8 MB RAM, 20 MB HARD DISK, SB ■■■■■, GUS, DOS 6.0, WINDOWS

JÓ ■■■■■, ■■■■■ ZENE ■■■■■ HANGEFFEKTEK

SOKAT TÖLT A CD-RŐL (GY ■■■■■) LASSÚ NAGY ■■■■■ WARE ■■■■■



Néhány tárgy a sok közül, amelyekre szükség lehet

# Shivers

**15** ébe történt... A rend-  
őrség azóta sem ta-  
lálta meg a két el-  
tűnt egyetemista holttestét.

A múzeum elhagya-  
tott lett, az em-  
berek szerint  
kísértet lakta  
helyé vált. Mi lett  
Windlenot professzor  
sorsa? Mi történt a  
diákokkal? Mi költö-  
zött a múzeumba?  
A választ csak egy em-  
ber derítheti ki..., s ez  
Te vagy. Bemelegítő-  
nek ennyi talán elég a  
Sierra csapat leg-  
újabb logikai játéka-  
hoz, a Shivershez.  
A game leginkább a  
nagy sikerű Seventh  
Guesthez hasonlít, szem-  
előtt tartva a játékmenetet.  
A lényeg az, hogy különböző  
fejtorókon keresztül, melyek

engedélyezik a továbbjutást,  
felgöngyölítsük a rejtélyt  
– maga a program öt szinten  
játszódik. Ahogy apám is meg

lenne szó... Lépj el-ről f5-re,  
tisztá agyrém... Tulajdonkép-  
pen fogalmam sincs, mit mond-  
hatnék... Azt hiszem, az

lesz a legjobb meg-  
oldás, ha képeken  
keresztül vezetlek be-  
benneteket a programo-  
zók logikájába, s né-  
hány feladvány megol-  
dását is bemutatnám  
(tömeg obáció: Igen,  
az jó lesz!!!).

Előtte még  
egy-két tipp:  
– figyelmesen  
vizsgáld meg  
mindent!  
– ne klikkelj

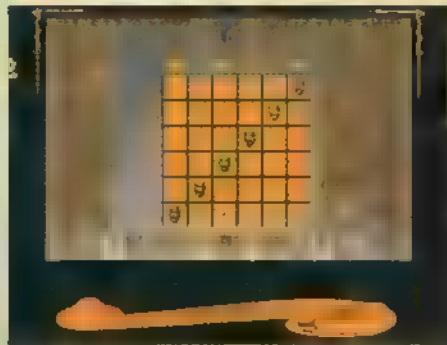
össze-bizsza, mert  
Ixupi (alakbáloztató kis  
démon-fajzat) bárhol megjelen-  
het, és lecsipked az életedből  
– gyakran ments állást, nem-  
csak az esetleges áramszünet  
miatt, hanem mert a történet



Az adott részeket színegyezően kell a helyükre tenni. Bal egérgomb a mozgatás, a jobb gomb a forgatás.



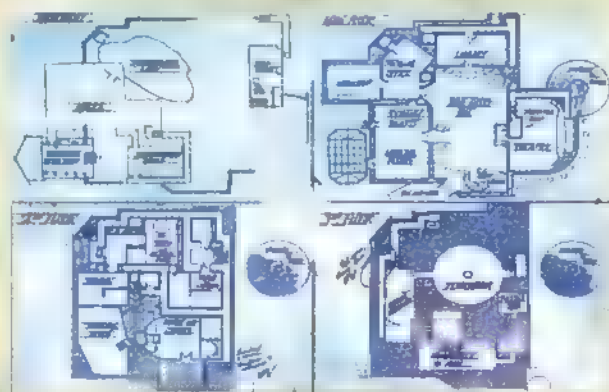
És így helyes...



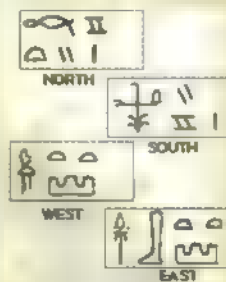
A liftajtókat működtető, nyitó elb



A legjobb időtöltés, bár fárasztó  
– de sikerült kirakni!



Íme négy szint térképe – a legfelső,  
a torony már egyértelmű...



A mosziterem ajtajá-  
nak kódolása

jegyezte, olyan nehéz egy logi-  
kai játékról leírást készíteni,  
mintha egy sakk programról

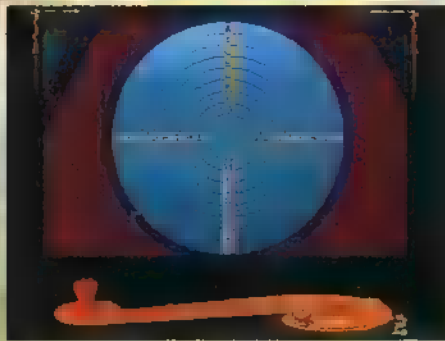
meglehetősen szerteágazó,  
használd a mellé-  
kelt térképeket  
– vannak elrejt-  
ve különböző  
köcsögök, és  
szobrok, meg  
ilyesmik. Ezeket  
felbébe állítólag  
csapdába lehet csalni  
Ixupit

– mindig jegyzetelj, hogy  
mit láttál, s hol...  
– rengeteg titkos ajtó, átjáró  
és lift van elszórva mindenfelé  
– ha valamit elfelejtenél, hasz-  
náld a Flashback opciót  
– ne add fel túl hamar....

Utóirat:

Nem löböm le a poént, hiszen  
az efféle game önálló gondol-  
kodást igényel – ez a buli ben-  
ne. Ha már elkezditek, csinál-  
játok végig, s akkor megérdem-  
litek a záró képet.

Szerintem a Shivers nagyon  
jó, leszámítva, hogy “vindó-  
zos”. Sok sikert!!!



A betítőteremben bujkál a titok nyitja



Orgonálni egyszerű... ■ hangok, balról:  
1, 6, 5, 1, 6, 5, 7, 4, 2, 1.



Egy kis hozzáértés:  
RAM-TA BO-BA  
TA-RAM-BA



A szarkofág  
nyitó kódjai:

Utóirat 2:

Igényei: 486 SX-33,  
Win3.1 (Win95),  
8 mega RAM,  
CD, SB,  
GUS

Jon

STRATÉGIA

GAME-PORT

**MINDIG MEGVAN A „DISZKRÉT BAJA”, HA EGY HAGYOMÁNYOS JÁTÉKOT ÜGYES ENNYI ÉPPEEN KEVÉSBE TEHETSÉGES PROGRAMKÉSZÍTŐK FELDOLGOZNAK. EZ OLYAN, MINT AMIKOR EGY ISMERŐS NOVELLÁT VAGY EGY KISFILMET KÖNYVET FILMEN LÁT AZ EMBER. A GAMES WORKSHOP TÁBLÁS JÁTÉKA SEM KERÜLHETTE EL SORSÁT – SZÁMÍTÓGÉPES FELDOLGOZÁS KÉSZÜLT BELŐLE.**

# BLOOD BOWL

az egyik csapat, amit eleve kapunk – találunk throwereket, ■■■ dobójátékosokat; catchereket, akik a dobott labdát elkapják; linemaneket, vagyis vonali játékosokat, akik a támadók rohamát fékezik meg és blitzereket, akik ügyesen harcolnak és gyorsan futnak.

Nem csupán egy-egy meccs lenyomására van lehetőségünk ■ gép ellen, hanem komplett bajnokság lejátszására is. Ilyenkor a megnyert meccsek után pénz üti markunkat – vagy éppen mancsunkat, ki milyen fajjal játszik –, amiből vehetünk pom-pom lányokat, hogy ■ csapatunk népszerűségét növeljük, vagy sztárjátékosokat, akik között akár még egy-egy láncfűrész mániaikus is akad – hétvégi



Touché vs. Yess!

gyermekmatinéra ideális. Bár sokkal valószínűbb, hogy ■ megszerzett pénz inkább ■ meccsek alatt lesérült, esetleg elhalálozott játékosok pótlására megy el.

A Blood Bowl – mint a hozzá hasonló játékok is – ponyvaregény méretű szabálykönyvvel rendelkezik, így a jelen lapokon még a legalapvetőbb szabályok ismertetésére ■ vállalkozom, hiszen ■ terjedelem jelentősen korlátozott. Csupán ízelítőnek legyen elég annyi, hogy a meccs közben a játékeret kényszerűségből elhagyó – értsd: a pályáról kilökött – játékosokat a közönség az irratlan szabályokhoz híven lincselésben részesíti, és az ilyen közönségtalálkozó eredménye, hogy a játékosnak sürgősen részt



Reikland Reavers get the ball!

kell vennie egy temetésen – a sajátján. Khm... én mondtam, hogy ez nem egy szelíd játék.

A szabályok megismerésében és azok alkalmazásában nagy segítség a játék számítógépes változata, hiszen a gép pontosan betartja és betartatja azokat, akár „táblának” használjuk egy élő ellenféllel szemben, akár magát a gépet választjuk ellenfélnek. Sok könnyebbséget jelent például, hogy ■ gép számol ■ esélyekkel olyan helyzetekben, mint amikor az ellenfél által eldobott labda elszáll játékosaink feje felett és azok felugranak, hogy elkapják.

Egy ilyen akció „lepergetése” ■ táblás játékban közel sem olyan gyors és frappáns, mint a szimulációban.

Persze az is igaz, hogy a szimuláció pont a táblás játék zamatát veszi el, és ezen még ■ kísérő animáció vagy



a történeteket kommentáló két agylövéses sportriporter ■ segít. Nincs szükség spéci festésű, sok oldalú kockák dobálására, nem csodálhatjuk meg borzongva a játéktéren elhagyott boxereket és testrészeket vagy a két kispadon elhelyezett koporsókat és csontfűrészeket. Arra sem lesz módunk, hogy a játékosok bábuait saját ízlésünknek – vagy ízléscamunknak – megfelelően modellfestéssel kipingáljuk. Meg kell említenem, hogy a táblás játékhoz mellékelt játékosok arcvonásai is jól kidolgozottak, sőt még olyan is akad akinek, illetve aminek ■ lábán lévő cipőn még a stoplik is kivehetőek. A fentiekkel szemben viszont biztos, hogy ■ gép jó „homokzsák” lehet egy élő ellenfél ellen.

Akinek felkeltette érdeklődését a játék, az mind az eredeti táblásat, mind a programot beszerezheti idehaza is.

Sam. Joe

**A** Blood Bowlról sok minden elmondható, csak éppen ■ nem, hogy szelíd játék lenne. Hiszen nem más, mint egy leegyszerűsített szabályrendszerű, amerikai focimeccs, amit ■ fantasy világból ismerős fajok képviselői játszanak! Hogy mennyi köze van ■ valódi focihoz, azt jól szimbolizálja maga ■ labda is. A tök alakú bőrből ugyanis jókora tuskék meredeznek



Jönabrék F. nyist, a Reikland Reavers játékos.

elő! Aki az akciók miatt kedveli ■ AD&D-t, vagy annak „klónjait”, ■ nagyon fogja élvezni a játékot, mert csupa harci taktika és csontrepesztő közelharc.

Mielőtt valaki még azzal vádolna, hogy „az esztelen erőszak mételeyével fertőzöm az ifjúságot”, előrebozsátom, hogy ■ fogom fel másnak a Blood Bowlt, mint az amerikai foci elé tartott görbe tükörnek, amolyan paródiának. Meg aztán attól még senki nem lesz tömeggyilkos, mert mondjuk szereti a Doomot.

Hogy mi a játék célja? Eljuttatni ■ szöges bőrt az ellenfél „touchdown” területére, és ezzel pontot szerezni csapatunknak. Célunk elérése érdekében rúghatjuk és dobhatjuk a labdát, de leginkább szó szerint át kell verekednünk magunkat ellenfelünk védelmének. A különböző fajú játékosok természetesen különböző tulajdonságokkal bírnak. Az emberek sokkal gyorsabbak és ügyesebbek, mint mondjuk az orkok, de azok meg akkorákat ütnek, mint egy lórúgás. Az AD&D-hez hasonlóan ■ játékosaink is rendelkeznek ügyességi, mozgás, erő és a többi szokásos pontokkal. Az is változatosságot visz ■ játékba, hogy egy-egy csapaton belül eltérő feladatú – és ennek megfelelően eltérő képességű – játékosok vannak. Például ■ emberek csapatában – az „igazi” táblás játékban is ez

**BLOOD BOWL**  
MICROLEAGUE

335DX140, 4 MB RAM, 8 MB  
Hard Disk, SB T6, BUS, VGA,  
MS MOUSE, DOS 5.0

GYAKORLÁSRA NYITVA,  
GYENGÉBB ÁLLAPAT IS MEGY,  
MODIM/SERIAL LINK

AZ EREDETI JÁTÉK  
HANGULATA „NEM  
MÁSI”



**Wong Foo, kösz mindent! Julie Newmar**  
(*To Wong Foo, Thanks for everything, Julie Newmar*)  
Rendező: Beeban Kidron, UIP Duna Film, február 29.

Szépségverseny? Furcsa egy szépségek... Férfias vállak, izmos lábak és bicepszek, női ruhák, műmellek. A két győztes nem más, mint Wesley Snipes és Patrick Swayze. Jutalmuk egy amerikai álomutazás a döntőre. A repülés helyett azonban az országutat választják, társnak pedig a harmadik szépséget Chi Chi-t (John Leguizamo). Rozzant csónakba szállnak, mely csak halvány másolata a Cadillacok pompájának, és tovasuhannak. Egy rendőri ellenőrzés balul sült el, így menekülni kénytelenek, aztán a jó öreg Cadillac is beadja a kulcsot. A fiúk pedig kénytelenek bebizonyítani, hogy nemcsak Hollywood férfiai között, de Synderville-ben is ők a legjobb nők. A nem mindennapi vígjáték, csodás zenével és ruhákkal tarkítva, abszolút szokatlan élményt nyújt.



**Ace Ventura, hív a természet** (*Ace Ventura - When The Nature Calls*)  
Rendező: Steve Oedekerk, InterCom, február 8.

Ace Ventura (Jim Carrey), az állati nyomozó megint itt van. Emlékeztek még Stallone Cliffhanger című filmjének elejére? Most újra feleleveníthetitek élményeiteket Ace Ventura módra. Mr. Ventura-t felkéri egy testhezálló feladatra. Egy primitív törzs, szent állatát kell megtalálnia. Ezzel gyökeresen megváltozik az élete. Kiszakítva a civilizáció biztonságát adó nyugalmából, a vadon kellős közepén találja magát. Számtalan kaland, gyermeki ügyetlenség és a már megszokott Ace Ventura-féle „precizitás” jellemzi a filmet. Ismét sok-sok blödség gyűlt össze a készítő a fejében, és ez Jim Carrey játékával ötvözve felejthetetlen élményt nyújt.



**Örömapa 2** (*Father of the Bride 2*)  
Rendező: Charles Shyer, InterCom, február 29.

A filmbeli örömapa, George Banks (Steve Martin) egyetlen lánya házasságkötésének terheit még hónapokkal az esküvő után sem tudja kiheverni. Az egyik anyagi gondból fel sem ocsúdik, már a másik van kilátásban: George-ra nagyapai örömök várnak. Ezt a szerepet nem akarja elfogadni, lázad ellene, küzd a korával, fiatalítani akarja magát. Azonban még ez sem elég, ugyanis a családban még egy várandós kismama van, George felesége (Diane Keaton). A leendő költségek fedezésére még a régi családi fészektől való megválás lehetősége is felmerül. Túltéve magát a sorozatos „lelki megrázkódtatásokon”, ismét kinyílik George pénztárcája.



**The American President**  
Rendező: Rob Reiner, UIP Duna Film, február 1.

Az Amerikai Elnök a kormányzás különleges alakja. Vajon Ő irányít vagy a háttérből valaki más? Lényeg, hogy népszerűsége mindenek felett áll, ezért bármit megtesz, különben nem választják újra.

Mit tesz egy férfi, ha megtetszik neki egy hölgy – és ha Ő Mr. President? Először is találkára hívja, virágot vesz neki, vacsorára invitálja. És ha a közvélemény megszólja? Esetleg pont emiatt csökken a népszerűségi indexe? Ha kiderül, hogy egy környezetvédelmi aktivista a hölgy, aki ráadásul épp ellene tesz indítványokat – esténként pedig, kissé megszeppenve, együtt ül vele egy díszvacsorán? Lehet-e egy ember egyszerre az Államok vezetője és egyedülálló férfi? Erre a kérdésre kapunk választ a jócskán humoros hangvételű amerikai vígjátékból.

**InterCom:**

A primitív törzs milyen szent állatát kell megtalálnia Ace Venturának?

**UIP Dunafilm:**

Michael Douglasnak mi a neve a The American Presidentben?

Music City

Premier

# Music City

## DRAGON GYÖRGY ZENEI KALANDOZÁSAI

### JOAN ARMATRADING - WHAT'S INSIDE (BMG)

A modern világ legklasszikusabbnak tartott ballada-énekesnője, Joan Armatrading nagy idők tanúja. Sok-sok fesztivál főszereplője volt, gitárja kíséretével énekelte el szelíd gondolatait, szép balladáit a világról. Új lemezét hallgatva azt éreztem, hogy újabb mérföldkövet tett le: olyat, amely erősakmentes zene fejlődési útját mutatja. Valószínűleg metál és techno hívők halálra unnák magukat rajta, és azok is sűrűn ásitóznának, akik a lendületes zenéket kedvelik. Ez lemez csak egy kellemes, szelíd mese szerelemről, dalokról és táncról.



### ETERNAL - POWER OF A WOMAN (EMI-QUINT)

Három gyönyörű, félvér lány alkotja az angol triót, amely hamsitalan amerikai zenét játszik: 90-es évek soul muzsikáját, amely már olyan kiváló előadókkal örvendeztetett meg minket, mint Mariah Carey, Whitney Houston stb. Mind a zenei világ, mind a borszín hozzájárul ahhoz, hogy ez az album is világsiker legyen. Talán az is lesz a jövőben, mert bár kellemes slágereket tartalmaz, valahogy mégsem olyan átütő. Hiányzik az az apró plusz, amitől egy album világsiker lesz. Azért senki se keseredjen el, hiszen a Power of a Woman ettől még egy jó soul zene.



### BONEY JAMES - SEDUCTION (WARNER)

Az amerikai sajtó a kortárs jazz-szaxofonozás vezető egyéniségének tartja Boney Jamest, aki igazán szexis zenét játszik. Vettem a fáradtságot, és érdeklődtem kiváló barátomtól, St. Martintól, mit is gondol Boney Jamesről. Nem árulok el titkot azzal, hogy ismerte az urat, és kedvenc szaxofonosai között tartotta számon. Biztos vagyok benne, hogy ezt a zenét még sok-sok tévéműsor alatt hallhatjuk. Borzastól hangulatos háttérzene, olyan, amely megtölti a lakást tartalommal. Ajánlom annak, aki kedveli a soft-jazzt, a kellemes társaságot vagy a szaxofont.



### DOKKEN - DYSFUNCTIONAL (SONY MUSIC)

A hard rock, amely 70-es, 80-as években oly népszerű volt, mostanában kifulladás látszik. A régi, nagy rockerek megöregedtek, pocakot eresztettek és lassan felejteni kezdték hajdan oly tökéletes technikájukat. A Dokken, amely régebben tartozott a kemény zene élvonalába, most hard rock legjobb elemeit felhasználva készítette el új lemezét. Bizonyos momentumok az AC/DC, Rush, Led Zeppelin, Deep Purple munkálkodására emlékeztetnek, de az egész album inkább időutazásnak tekinthető, mint a 90-es évek hard rockjának. Sajnos új-jászületes nincs, csak kellemes nosztalgizás.



### BRUCE HORNSBY - HOT HOUSE (BMG)

Elismert jazz-zongorista vagy egyéni stílusú rock-zongorista vajon Bruce Hornsby? Igazán nem tudok erre a kérdésre válaszolni, hiszen mindkét stílusban otthonosan mozog, olyannyira, hogy White Wheeled Limousine című dala egyenesen amolyan keltás, countrys hangulatú. Mindenesetre egész lemezén tapasztalható ez az ő-country hatás, amely kelta lemezen is hallható. Ez remélem senkit nem csap be, hiszen Bruce Hornsby igazi egyéniség, akit nehéz lenne besorolni. Ha az igazán kreatív, jazz és rock, illetve kelta és country elemekre épülő zenét kedveli valaki, az ki ne hagyja!



### LUCA CARBONI - MONDO (BMG)

Úgy emlékszem, ebben a rovatban még sosem írtam olasz előadóról, de előbb-utóbb erre is helyet kell szorítani. Carboni tipikusan azt művészt testesíti meg, akit sztereotíp módon olasz énekesnek tekintünk: borostás, rekedt, néha nem is énekel, csak szöveget mond. Úgy érzem, az olasz könnyűzene nem tud, talán nem is akar megszabadulni ettől a skatulyától; hiszen a rokon spanyol nyelven tisztán éneklő sztárok váltak ismertté. Vagy az is lehet, hogy az olasz énekesek túl sokat dohányoznak? Nem tudom, mindenesetre Carboni kellemes élmény, csak igazán szedhetne valamit rekedtség ellen :-)



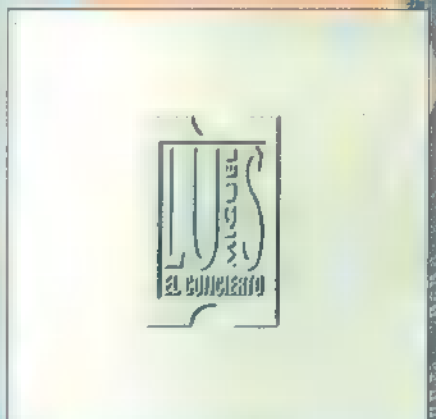
### CHER - IT'S A MAN'S WORLD (WARNER)

Manapság is érik meglepetések az embert. Cher máni, aki műtéti és szerencséjének köszönhetően nagyon jól tartja magát, megdöbbentett. Ugyan tisztában voltam vele, hogy kiváló előadó, de az meglepett, hogy milyen fiatalosan énekel kimunkált, amolyan igazán dögös amerikai kórusokkal a háta mögött. Minden dalát más írta (tk.: Trevor Horn, Don Henley, James Brown), mégis egységes az anyag. Igazán jó példa ez a lemez arra, hogyan kell manapság egy CD-t korrektül, sallangoktól mentesen kellemesre készíteni.



### LUIS MIGUEL - EL CONCIERTO (WARNER)

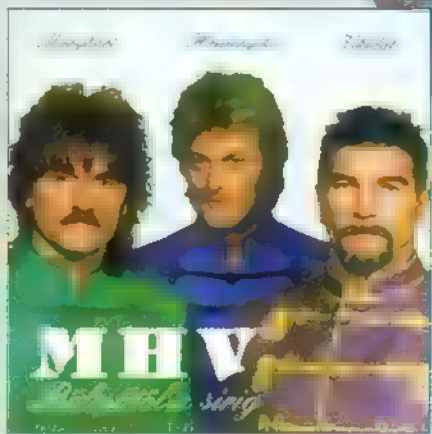
Na végre! Egy igazi példakép, egy fantasztikus latin művész koncertlemezét haligatom. Énekhangja, fantasztikus kisugárzása még engem is rabul ejtett, pedig csak konzervbe rejtve hallgathattam meg 1994-ben rögzített koncertjét. Latin funky zenéje, amely soul elemekkel is bőven rendelkezik, és vérpezsdítő, szenvedélyes előadásmódja magával ragadó. Ezúttal lelkesültem nem kincstár, hanem bizonyvalós. Amellett, hogy imádom a latin zenét, egy új sztár nevét kezdem megtanulni: Luis Miguel. Remélem többen felfedezték ezt a nem mindennapi előadót.





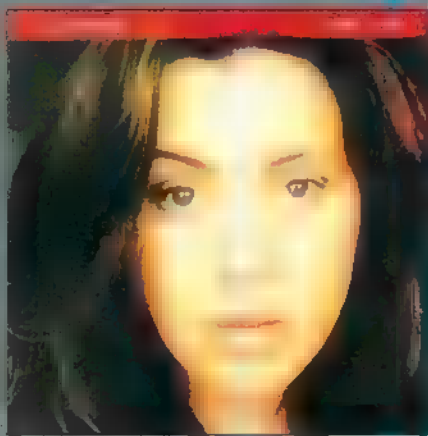
## MHV - BÖLCSŐTŐL A SÍRIG (POLYGRAM)

Menyhárt, Homonyik és Vikidál urak már ismertek minden kedves olvasóm előtt. Új lemezük azonban nem fogja megdönteni az Álmodj, Királylány! sikerét. Pedig ez sajnálatos, hiszen a magyar rockzene kivételes értékű szereplőiről van szó. Ennek ellenére én úgy érzem, ez a kissé népi-nemzeti ízű, egyébként korrektül hangszerelt album lehetne sokkal jobb. A Szegény Magyarország fájó sajnálata akár himnusz magasságokba is repülhetett volna 4-5 éve, de ma már, 1996-ban kissé idejétmúltnak tűnik. Igazából pedig anélkül is sok bajunk van, hogy felhívják rá a figyelmünket.



## TINA ARENA - DON T ASK (SONY MUSIC)

Tina igazán gyönyörű. A borítón elbűvölő szemei szinte életre kelnek, ahogy zenéje is, amely egy fiatal nő érzéseit tükrözi. „Sok erőt találtam ezekben a dalokban – mondja Tina –, mert végre személyesen én csinálhattam, és végre teljesen őszinte lehettem. Hiszek az őszinteségben és az optimizmusban, úgy érzem, hogy ez a jellemvonás jól látható, érzékelhető rajtam. Minden, amit csinálni akartam, csak annyi volt, hogy néhány klassz dalt írjak, amelyek az életéről szólnak. Amit ti is meg tudtok tenni az az, hogy a tapasztalataitokról írtok. Én is csak ezt tettem.”



## DWIGHT YOAKAM - GONE (WARNER)

Sajnos mostanában a country eltűnően van hétköznapjainkból. Sorra megszűntek kiváló magyar bandák, ködolni kezdték a CMT-t stb. Szerencsénkre Dwight Yoakam segítségünkre sietett, hogy a tradicionális country tisztaságára épülő zenéjével elrepíthesse egyenesen Texasba, Kentuckyba és az összes countryt kedvelő vidékre. Eredeti zenéje frissen hozott még az Amerika vérkeringésébe is, eklektikus, kockázatos, is vállaló stílus pedig elnyerte a kritikusok elismerését. Egyébként Dwightot csak úgy emlegetik, mint a klasszikus, kemény country megújítót.



## MÉG NÉHÁNY ÉRDEKES CD:

### Waiting to Exhale - Original Soundtrack Album (BMG)

Whitney Houston elhatározta, filmsztár lesz. Lehet, hogy már unalmas volt a világ első számú énekesnőjének lenni, lehet, hogy a film új kihívásokat nyújtott számára? Ezt sajnos nem tudhatom, az viszont tény, hogy a Waiting to Exhale filmzenéjében, főszereplőként három dal is előad. Mellette még olyan színesbőrű sztárok működnek közre, mint Tony Braxton, Aretha Franklin, Brandy, Chaka Kahn...

### Pocahontas - Eredeti Filmzene Magyarul (BMG)

Fantasztikus Disney varázslat a moziban, megszokott módon csodás Disney kísérőzene a CD-lejátszóban. Ismerve a mai erőviszonyokat, ismét zenei Oscar-díjat szülhet a film Alan Menkennek, aki már több Disney film zenéjét is elkészítette. A magyar verzióban többek között a Bergendy együttes, Szabó Sípós Barnabás, Koós János, Udvarias Anna, Kútvolgyi Erzsébet és Janza Kata működik közre.

### David Hasselhoff - Watch Out For The Bay (Sony Music)

Látom megszaporodni legkedvesebb főszerkesztőm homlokán a ráncokat, ahogy ezt a cikket olvassa. Meg kell nyugtassam, ez nem az évezred lemeze. Inkább úgy lehetne felfogni, hogy David kiválasztott 18 örökzöldet a kedvencei közül, és felénekelte egy lemezre. Nincs kellemtelen hangja, de a feldolgozások nem az én ízlésvilágomat tükrözik.

### Candy Dulfer - Big (BMG)

Ha valaki igazi funky és szexi szaxofonozást akar hallgatni, vagy csak gyönyörködni szeretne minden idők legszebb szaxofonosnőjében, annak bátran ajánlhatom Candy Dulfer új lemezét, amely méltó folytatása előző albumainak, a Saxuality-nek és a Sax-A-Go-Go-nak.

## JÁTÉK

### EMI-Quint játék

Most jelenik meg George Michael régen várt lemeze. Mi az első, máris befutott sláger címe?

### Warner játék

A Warner jelentette meg a Celtic Heartbeat Collection-t. Kérjük, soroljátok fel legalább négy előadót, aki ebben a sorozatban szerepel.

### BMG játék

Nemrég jelent meg a Deep Purple új lemeze. Kérdésünk is ezzel kapcsolatos: mikor koncertezik a legendás rock-csapat hazánkban?

### PolyGram játék

1996 egyik nagy meglepetése lesz Dolák-Saly Róbert új lemeze. Mitől vált ismertté ez a tehetséges előadó?

A nyeremények minden esetben kazetták.

## PULP - DIFFERENT CLASS (POLYGRAM)

Az angol popzene mindig szolgál meglepetésekkel. Mostani, talán legnagyobb durranása, a Portishead mellett, a Pulp. Ennél hamisítatlanabb angol popzenét manapság nehéz játszani. Nem csak a zenével van így, hanem a dalszövegekkel is, amelyek hű lenyomatai napjaink életének egy médiasztár szemével nézve.

Mindenesetre minden Blur és Oasis rajongónak ajánlom, egészítse ki gyűjteményét az év angol popzenei durranásával, amely értesüléseim szerint nemcsak én, hanem az angol popszakma elismerését is elnyerte, és sebesen kúszott fel a sláger, illetve eladási listákon.

PULP DIFFERENT CLASS



## SONIC YOUTH - WASHING MACHINE (BMG)

Az alternatív egyik világhírű képviselője. Én magam nem nagyon csípem ezt a fajta zenei stílust, de őt mindenképpen meg akartam emléteni. Fő oka, hogy 1988-as Daydream Nation című lemezük óta talán ez a legjobb próbálkozásuk. Elhagyták a rövid dalokat és hosszabb kompozíciókra koncentráltak. Ez olyannyira sikerült, hogy a The Diamond Sea egyenesen 20 perc hosszú lett. A banda egyébként a megszokott ironikus hangvételt üti meg, amely tagjainak felfokozott pszichéjére épül. Alternatív rajongók szerint jó a lemez, én inkább hadd ne ítéljem meg.



## THE WINANS - HEART & SOUL (WARNER)

A Winans fivérek hatodik lemeze a Heart & Soul, bár bevallhatom, hogy én még egyet sem hallottam, pedig érdekes zenét játszanak, énekelnek. Magyarországon elég kevés olyan album található, amely a gospel zenei és szöveg alapjaira épül. Természetesen a modern kornak megfelelően pop, rhythm&blues, gospel és jazz elemek keverednek egy igen érdekes mixben. Ahogy ez egy gospel éneklő társaságtól elvárható, a dalok központjában Isten áll. A Winans nagyon szereti a Megváltót, és Isten is szereti az általa kreált világot. Én mindenesetre a zenére koncentráltam.



MICROSOFT HOME

MÉLYVÍZ

ÚGY LÁTSZIK, NEM MEGY MINDEN TÖKÉLETESEN A MICROSOFT HÁZA TÁJÁN, VALAMI BAJ LEHET A SOFTWARE-RÉSZLEGGEL, HISZEN ÚJABBAN EGYRE-MÁSRRA KI HARDWARE-ESZKÖZÖKET. MOST ÉPPEN EGY FORMÁS HANCŰRLÉCCEL LEPTEK MEG BENNÜNKET, AMELYET KIFEJEZETTEN WINDOWS 95-HÖZ KÉSZÍTETEK.

A joy először is szép. Nagy, masszív talappal rendelkezik, ami meglehetősen széles, így stabil fekvést biztosít az asztalon, nincs szüksége tapadókorongokra vagy csavaros szorítóra. A szerkezet tulajdonképpen két joystickot tartalmaz, így kihasználja a gameport mindkét csatlakozását. Megint csak fel kell rá hívnom a kedves olvasók figyelmét, hogy előfordulhatnak olyan gameportok, melyek csak egy joyt bírnak kezelni! Bár ez mostanában már elég ritka, akinek mégis ilyen van, az nem sokat tud kezdeni ezzel a szerkezettel (azonkívül, hogy hozzávágja az eladóhoz), hiszen a felét nem tudja használni. Általában a hangkártyák csatlakozói megfelelnek az igényeknek.

A Sidewinder fő eleme természetesen a fő botkormány, amely a talappal csúcsán csücsül. Kellemes fogású markolatán négy nyomógomb és egy ún. hat kapcsoló található, ez utóbbi leginkább egy C-64-es időkből származó joystickra hasonlít, négy- illetve nyolcféle irány jelölhető ki vele (a használt program függvényében). Sajnos, a gombok elhelyezése eléggé szerencsétlen módon történt, az 1. számút, a fő tűzgombot természetesen mutatóujjal lehet kezelni, azzal nincs gond, míg a maradék három, valamint a hat kapcsoló felügyelete a hüvelykre hárul. Ráadásul a harmadik és negyedik gomb a markolat oldalán van, ami azt jelenti, hogy a használatukhoz teljesen el kell mozgatni az ujjat. Ez a gyakorlatban eléggé használhatatlan konstrukció, ezért nem is értem, miért sikeredett ilyenre.

A második beépített vezérlőeszköz két tengelye fizikailag szét van bontva. Az egyik egy ívelt pályán mozgó tolopotmérő, amelyet tolóerő vagy magasság szabályzására használhatunk. A másik tengely szokatlan módon, a fő markolat forgatásával aktivizálható, ami ötletes és jó megoldás.

A talappal van még négy nyomógomb, ezeket azonban csak azok a programok tudják majd szóra bírni, amelyek fel lettek készítve a Sidewinder 3D Pro támogatására, ezek is csak Windows 95 alatt, a joyhoz tartozó driver használatával. A joystick belső felépítése eltér a megszokott potencióméteres mechanikáktól, optikai módszerrel követi le a mozgást. Ennek előnye, hogy mentes a remegéstől, precíz működést tesz lehetővé. Ez, és a jól megépített szerkezet együttese már így is egy jól használható irányítóeszközt alkot.

# (Bot)kormányváltás

## Microsoft Sidewinder 3D Pro Joystick

A Sidewinder 3D Pro kifejezetten Windows 95 alatti működésre készült. Ennek feltétele, hogy a hozzá adott meghajtóprogram telepítve legyen, és a Control Panel Joystick beállításában ez az eszköz legyen kiválasztva. Ekkor a Sidewinder 3D Pro digitális módban működik, ami elvileg jobb működést biztosít (ilyen ködösen fogalmaznak a ismeretők is). Ez minden Windows 95 alatt futó programra vonatkozik, tehát a DOS sessionre is!

DOS alatt is játszhatunk joystickkel, ekkor azonban „csak” analóg módban működik, de az extra vezérlőelemek élnek (kivéve a talappal gombokat). Természetesen ehhez az is kell, hogy a program használja ezeket a lehetőségeket (pl.: az X-Wing csak hagyományos joyt használ, két tűzgombbal, ott még a tolóerőt sem lehetett állítani a csúszkával). Külön Sidewinder 3D Pro opció híján használható a CH Flightstick Pro™, vagy a ThrustMaster beállítás. Ha a játék támogatja az előbbi, akkor érdemes azt választani, mert abban a módban használható a slider és a hat kapcsoló egyaránt. Ezen módok egyikét a joyon is be kell állítani, az elején található kétállású kapcsolóval, az 1. pozíció a CH Flightstick Pro™, a 2. a ThrustMaster emulálására szolgál.

DOS alatt, analóg módban, a fent említett X-Wingen kívül, a Fleet Defender, az Eurofighter 2000 és a Descent programokkal próbáltam ki a használhatóságot. Normál joystickként is nagyon jól lehetett vele irtani a birodalmiakat. A második program egy F-14-es szimulátor, amely – bár kissé háttérbe szorult a piacon – megpróbál hiteles tulajdonságokat mutatni, ennek megfelelően nehéz vezetni. A programot CH Flightstick Pro™-ra állítottam be, s kiválasztottam mellé a lábpedál (rudder) eszközt is, ekkor a markolat csavargatásával az oldalkormányt tudtam mozgatni. Emellett működött a hat kapcsoló, melynek segítségével villámgyorsan lehetett körbetekinteni, ill. lenézni a műszerfal alsó részére.

Az Eurofighter 2000 igazi profi program, itt sem volt gond a joy használata; minden csűrésre, csavarásra azonnal

reagált a gép. Nagy élvezetet nyújtott a Descent is, amelyben csak a fegyverek váltásához kellett a billentyűzet után nyúlni, minden mást meg lehetett oldani a joyjal (pl.: oldalazást a hat kapcsolóval, hosszanti tengely körüli forgást a markolat csavarásával, előre-hátra sebességszabályozást a csúszkával).

Windows 95 alatt, digitális módban papíron még szebben kellett volna teljesítenie az eszköznek, mint analóg

módban. Őszintén bevallom, már a DOS játékokban való szereplés is meggyőző volt, vagyis nem igazán lehetett tapasztalni, hogy mennyivel nyújt többet teljesítményben a digitális mód. Emellett sajnos olyan program még nem akadt kezembe, amelyen külön ki lett volna emelve, hogy Sidewinder 3D Pro használatát támogatja. Az egyik legismertebb natív Windows 95-ös játék, a Fury 3 is csak joystickként látja. Igaz használja a csúszkát sebességszabályozásra, valamint a hat kapcsolót körütekintésre, de a fegyverek váltogatásához a billentyűzetet kell igénybe venni.

A DOS ablakban vagy teljes képernyőn futó játékokban is minden gond nélkül működött, pl.: a Fleet Defender ugyanúgy viselkedett, mint natúr DOS alatt.

Ha hazai ára tükrözni fogja a Microsoft által ajánlott árszintet (\$59.95), akkor versenyképes maradhat, bár mondjuk a ThrustMasteren sokkal jobban vannak elosztva a gombok. A négy plusz gomb előnyét csak akkor élvezhetjük, ha a programozó urak is hajlandóak lesznek figyelembe venni, de addig is egy kellemes, precízen kezelhető irányítóeszköz van a kezünkben, amely valószínűleg sok repült órát fog jelenteni (legalábbis szimulátorokon).

BigZoo



# OCEANS

MICROSOFT HOME

MÉLYVÍZ

IFJABB KOROMBAN NAGYON SZERETTEM A "KIS-FILMEK A NAGYVILÁGBÓL" SOROZATOT, ÉS ANNAK IS AZT A RÉSZÉT, AMELYBEN JACQUES YVES COUSTEAU A TENGEREK VILÁGÁT MUTATTA BE. MOST EGY HASONLÓ UTAZÁSRA INDULHATUNK ■ MICROSOFT HOME SOROZATBAN MEGJELENT OCEANS SEGÍTSÉGÉVEL.

Az Oceans a Microsoft Home sorozaton belül létező sorozat, az "Exploration Series" hatodik darabja. Ennek a szériának olyan prominens tagjai vannak, mint a Musical Instruments, a Dinosaurs, ■ Ancient Lands, ■ Dangerous Creatures és a Dogs, vagyis a Home sorozat talán legjobban sikerült példányai. Ráadásul ■ dobozon található képek és írások még inkább felkeltették érdeklődésemet, hiszen több mint 700 olyan képpel illusztrált cikket ígértek, melyek mind-egyikét a WWF (World Wide Fund For Nature), a nagy nemzetközi természetvédő egyesület szakemberei lektorálták. Ezenkívül több mint 100 videoklipet (pontosabban 152 AVI található a CD-n), kb. 1000 fotót, és még sok nyalánság mellett egy 40 képből álló Microsoft Scenes kompatibilis, vagyis várhatóan jó minőségű kollekciónak a felhasználónak.

A CD-t a meghajtóba helyezve szinte pillanatok alatt telepítette magát (Windows 95 alatt, Windows 3.1-ben ehhez el kell indítani a setupot), ráadásul egy árva kérdést sem tett fel, hogy hova szeretném rakni. Ezen először nagyon kiakadtam, de kiderült, hogy azért nem kérdezett útvonalat, mert az egész program ■ CD-n maradt és onnan fog futni. Rövid szemléltetés után kiderült, hogy csak abban az esetben másolgat, ha nem talál telepített Video for Windowst, WinGet, illetve WinToont, ezeknek meg úgyszólván a SYSTEM alkönyvtárban a helyük. Ha ■ említett három windowsos kiegészítőből egyik sem található még meg a Winchesterünkön, akkor és csak akkor majd három megabyte-nyi helyre lesz szükség.

A program elindítása után ■ tartalomjegyzéken találjuk magunkat, amelyben ■ program öt nagy fejezetét látjuk. A Marine Life-ban a tengerek élőlényeivel találkozhatunk. A halaknál többek között közelebbről megismerkedhetünk a cápákkal (amelyeket a Oceans két nagy kategóriába sorol: kedvesek és veszélyesek), rokonaikkal a rájákkal, az angolnáfélekkel és "megnövekedő halakkal", vagyis azokkal a fajtákkal, amelyek úgy védekeznek, hogy veszély esetén a többszörösükre felfújják magukat. Az emlősöknél természetesen megtaláljuk kedvenceinket, a delfineket,

■ fogas ceteket (valamiért ebbe a kategóriába sorolja a kartlászárnyú delfint is), a bálnákat, a fókákat, a rozmárokat és a "már olyan csúnya, hogy ■ szép" tengeri tehenet. A hullók és madarak részben találkozunk sós vízben élő krokodilokkal, vízi kígyókkal, iguanákkal, sirályokkal, teknősökkel és a mindig elegáns pingvi-

dául Atlantiszról is. A People & The Sea fejezet – mily meglepő – a tengerek és az emberek viszonyáról szól: a halászatról, ■ bálnavadászatról, a búvárokodásról; megismerhetjük ■ tengerek kincsét, megtudhatjuk, hogy mivel

foglalkoznak ■ óceánkutatók, tájékoztatást kapunk a jelenkor és a múlt felfedezőiről, a különböző vízi eszközökről, a vitorlás hajóktól a teherhajókon és a katonai járműveken át egészen a tengeralttjárókig. Az egyes részeket kiválasztva egy sok képet és ke-

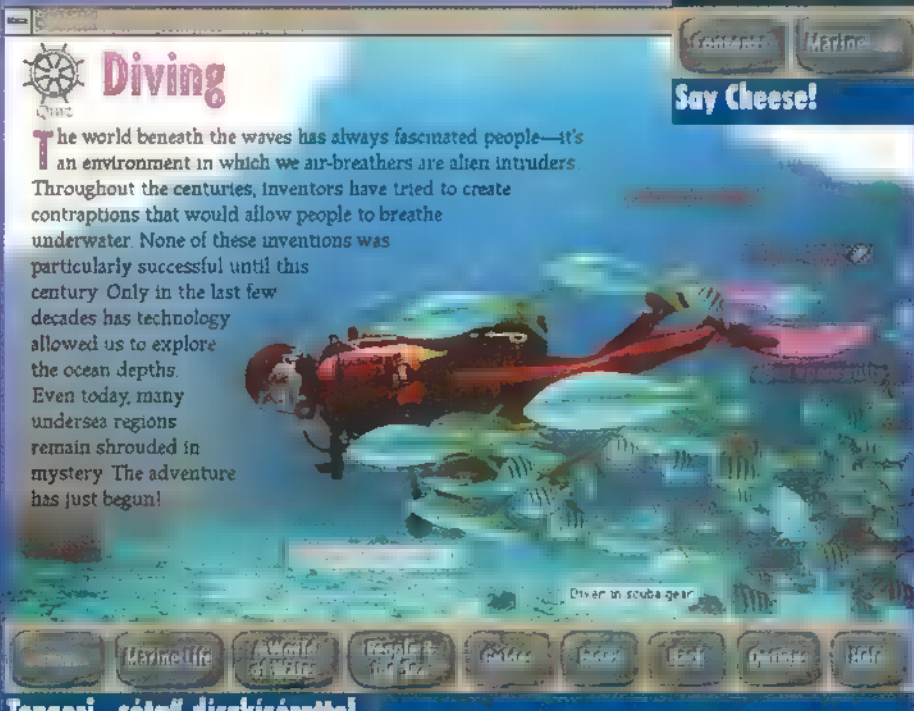
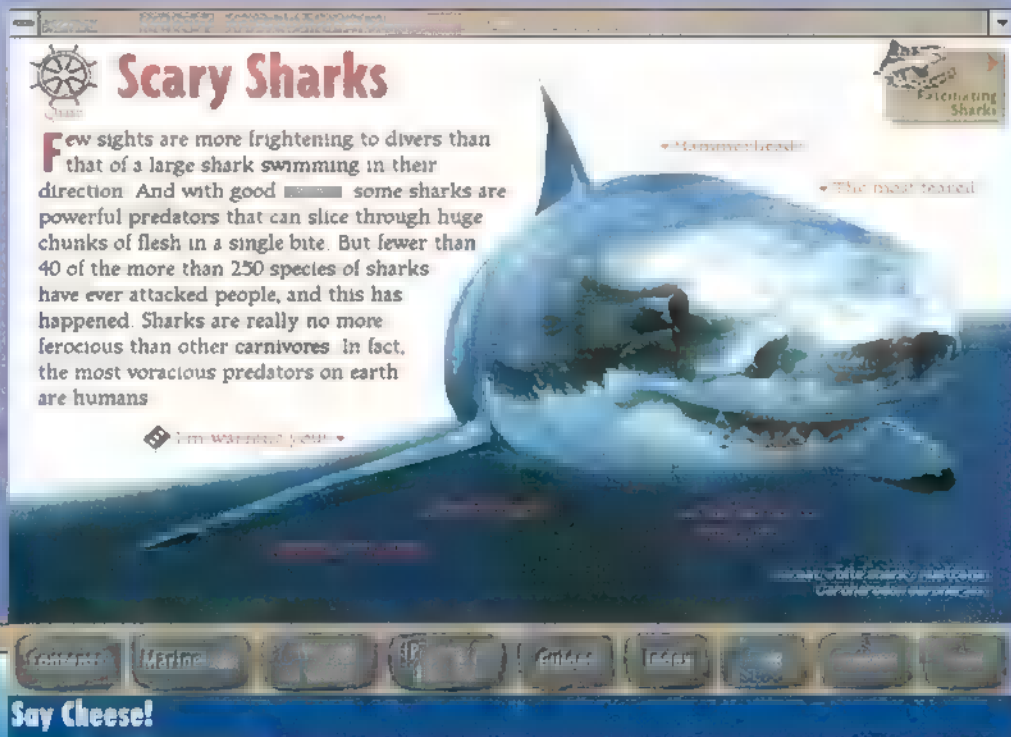
vés szöveget tartalmazó cikket kapunk, ehhez további írások kapcsolódnak, amelyek a képeken található feliratokra kattintva jelennek meg. Egyes szavakról (ragadozó, áldozat stb.) rövidebb magyarázatokat is olvashatunk, illetve szinte minden "főcikkhez" egy-egy videorészlet is tartozik. Ezek között található egy-kettő, ami igen csak operatőri bravúr, mint például ■ kis cápa születését vagy az éppen vízre szálló albatroszt elkapó cápát megörökítő felvétel. Ezenkívül egyes témákhoz (például az állatok hang-

ja, a táplálkozási lánc stb.) egyszerűbb játékok tartoznak. Például a felvételen meg kell találni, hogy melyik állat búj el vagy melyik állat hangját halljuk éppen. A feladatsor helyes megfejtéséért egy-egy, a témához kapcsolódó videoklip a jutalom.

Az Index részben a "főcikkeket" találjuk meg ABC sorrendben. Így egy-egy konkrét témát esetleg könnyebben tudunk megtalálni, mint "végiglapozva" a témaköröket. A Guides-ben hat személy, Kim, a magányos tengerész, Eli, a XVIII. századi tengeri medve, Curtis, a nemzetközi tengeri mentő, Frank, a kezdő bűvár, Rebecca, az óceánkutató és Zarka, az idegen bolygóról érkezett látogató három-három túrán keresztül, más-más szemszögből mutatja be az óceánok világát.

Azt hiszem ez az a CD, amit sok természetimádó közvetlenül a négyrészes Cousteau-sorozat mellé fog helyezni a polcon.

Giraffe



nekkel. A negyedik rész az olyan sajátos életformát üzőké, mint például a szivacsok, a korallok vagy a medúzák, míg az ötödik részben találjuk a rákokat, a homárokat (a kettő nem összekeverendő), a tengericsillagokat, a kagylókat és a polipokat. A World of Water fejezetben találjuk a tengereket és környezetüket bemutatató cikkeket. Itt olvashatunk a szigetekről, a hullámokról, az árapály jelenségről, a korallzátonyok képződéséről, a világ óceánjairól és tengereiről, a tengerek színvilágáról, a különböző rejtőzködési módokról vagy az elmerült kincsekről, így pél-

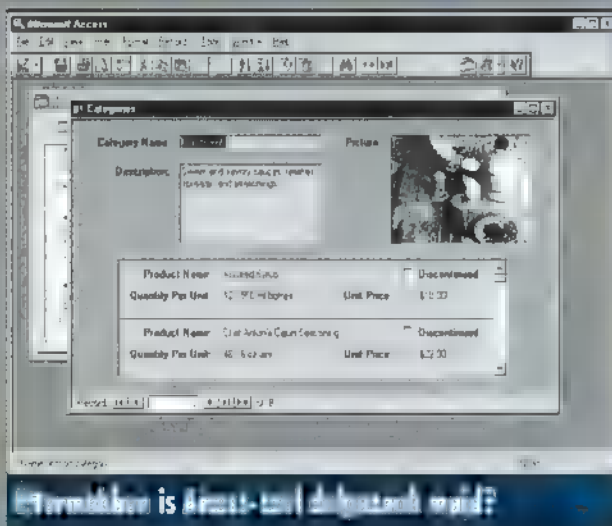
**MICROSOFT****MÉLYVÍZ**

**A MICROSOFT IRODAI ALKALMAZÁSAI KÖZÜL NEM HIÁNYOZHAT ADATBÁZIS-KEZELÉSRE HIVATOTT PROGRAM. BÁR AZ EREDETI OFFICE CSOMAGBAN MOST NINCS BENNE, EZ NEM JELENTI AZT, HOGY NÉLKÜLÖZNÜNK KÉNE AZ ACCESS FOR WINDOWS 95-ÖT, AMELY – TÁRSAIHOZ HASONLÓAN – SOKAT PROFITÁL AZ ÚJ OPERÁCIÓS RENDSZER NYÚJTOTTÁ LEHETŐSÉGEKBŐL.**

**A**z Accesset eddig is jó páran használták, hiszen kéznél volt, mint az Office Professional csomag része, és jól illeszkedett a többi használt programhoz (Word, Excel stb.). Nincs ez másképp most sem.

Akik rögtön a megjelenés után vásároltak Win 95-ös Office Professionalt, azok egy ún. "voucher"-t, vagyis egy kis szelvényt találhattak benne, amely biztosította őket arról, hogy az új Access megjelenésekor átvehetik a saját példányukat. Azt, hogy a program helyett egy "voucher" található a csomagban, a dobozon is jól láthatóan feltüntették. (Ez a módszer már nem új, pl. a Corel is ilyen módon forgalmazta annak idején az 5. verzióját, ill. az ahhoz tartozó Corel Venturat.) Mivel már elkészült és piacon van a végleges változat, innentől kezdve nem ajánlatos olyan programcsomagot venni, amin ez a jelzés látható, hiszen az újabb kiadásokban már maga az Access van!

Azt talán mondani sem kell, hogy a progi magán hordozza mindazokat a külsőségeket, amelyeket az Office programok magukénak mondhatnak, ezáltal még jobban unifor-



**Termékben is készíthet debuztunk majd?**

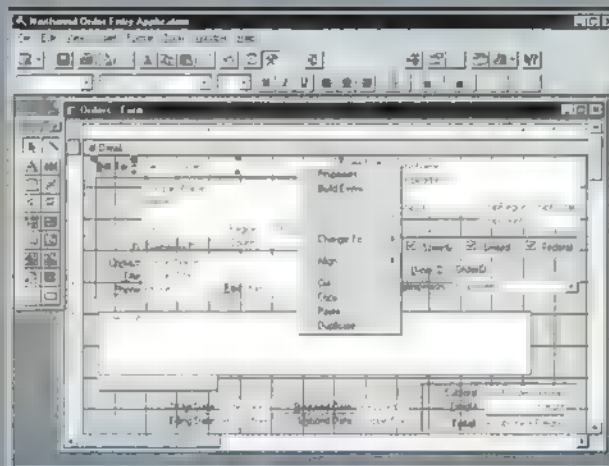
mizálódtak egymáshoz a csomag egyes elemei. Ha az Access használata során problémánk akad, akkor először érdemes az "on-line hotline" szolgálathoz, vagyis az Answer Wizardhoz fordulni, amely, bár nem mindenható, sok olyan kérdésre válasz tud adni, melyekért kár lenne szakértőhöz fordulni. Emellett egyébként részletes, mindenre kiterjedő Help jár hozzá, amely tartalmazza a programozáshoz szükséges információkat is. Az uniformizáláshoz kapcsolódóan a más Office alkalmazásokban használt segédesszközök (pl. Autocorrect, Spell Checker szótárak) itt is működnek. Sajnos, arra nem tudtam rábírni, hogy

# ACCESS

használja a Morphologic által a Word 7-eshez készített magyar helyesírás-ellenőrző modulit, de remélem a magyarított verzióknak ez már nem lesz probléma (ha lesz).

Első ránézésre legszembetűnőbb, hogy átterveztek a Database ablakot, így az most leginkább az Explorerre hasonlít, mind kinézetben, mind tulajdonságaiban. Ugyanazok a megjelenítési módok állnak rendelkezésünkre (nagy ikon, kis ikon, lista, részletes), ugyanúgy lehet vonzolni az objektumokat (drag 'n' drop) pl. a Desktopra vagy más alkalmazásokba, ugyanúgy jönnek jobb egérgombra a gyorsmenük, mint a magában a Windows 95-ben. Ennek megfelelően az egyes objektumoknak van tulajdonság-gyűjteménye (Properties), amelyben el lehet rejtetni az objektumot, valamint egy szövegmezőben leírhatjuk, hogy az mi célt szolgál – ez látható Database ablak részletes (detailed) módba kapcsolásakor.

Varázslók hada áll készenlétben, hogy megpróbálja könnyebbé tenni munkánkat (ha ezt Artúr király látta volna, biztos szélnek eresztette volna Merlint...). Ezek közül a legfontosabb a kezdők számára a Database Wizard, amely előre gyártott adatbázis mintákból segít felépíteni valami olyasmit, amire szükségünk van. Ha már készen van az adatbázisunk, de szeretnénk kihasználni a relációs lehetőségeket, az Analyzer Wizard megpróbálja kitalálni, hogyan lehet opti-



**Is egy kicsit bonyolultnak tűnik, pedig nem az...**

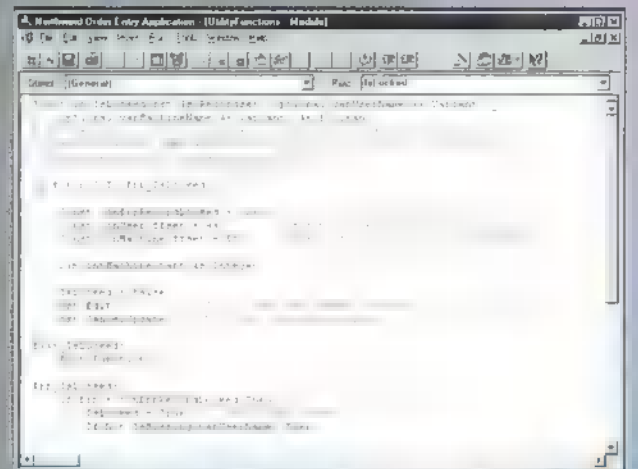
malizálni annak felépítését. Az Import/Export Wizardokkal most meg lehet tekinteni azokat az adatokat, amelyeket importálunk, exportálunk, segít kiválasztani a megfelelő elválasztó karaktereket, formátumokat. Gyorsan készíthetünk lekérdezéseket a Simple Query Wizarddal, amely képes emellett az adatok csoportosítására, összegzésére is. Ugyanilyen könnyen lehet űrlapokat és riportokat is varázsolni.

Hasznos újdonság a hálózatban dolgozók számára a Database Splitter Wizard, amely két önálló file-ba szedi szét az adatbázist. Az egyik csak a táblákat, vagyis az adatokat tartalmazza, míg a másikban található meg a lekérdezések, űrlapok, riportok, makrók és modulok. Ezzel a módszerrel könnyebben és személyre szólóan lehet hozzáférni egy adatbázishoz, minden felhasználó a saját szája íze szerint alakíthatja a lekérdezéseit, listáit stb., miközben ugyanazokat az adatokat használják. Másik nagyon hasznos dolog, hogy az elkészített makrókat át lehet konvertálni Visual Basic formátumba, így a fejlesztésnél felhasználhatók az ott található lehetőségek.

Az adattáblák létrehozásakor segítségül hívható a Lookup Wizard, az ezzel létrehozott mező olyan értékeket tartalmaz, amelyeket egy másik táblából néz ki. Ezeket lista-, vagy legördülő lista dobozban tárja elénk, így könnyen lehet kiválasztani a bevinni kívánt adatot a meglévőők közül. Ez gyakorlatilag közelebb visz a relációs felhasználáshoz. Könnyen lét-

rehozhatunk adattáblát Datasheet (adatlap) módban is. Egy üres adatlapra feltéve az adatokat, annak mentésekor Access elemzi azokat, majd automatikusan hozzárendeli minden mezőhöz a megfelelő típust és formátumot.

Aki sokat fejleszt Accessben, az bizonyára örömmel veszi a fejlesztői környezet megújulását, melynek része a programkód "kiszínezése", hatékonyabb debug eszközök, objektum böngésző stb. Készíthetők olyan eljárások, amelyeket több adatbázisból is el lehet érni, így pl. készíthetünk eljárás-könyvtár adatbázist, melynek tartalmát (az eljárásokat) használhatjuk más adatbázisokban is.



**Ma jobban tetszik, irihatsz szöveges procedurákat**

Maga a programozási nyelv is bővült, pl. lehet feltételes fordítást alkalmazni, ez az opció a program fordítása során, a feltétel kiértékelésének eredményétől függően, lefordítja vagy kihagyja a megjelölt kódrészletet.

Sorolhatnám még az újdonságokat, hiszen a program minden porcikájában igyekszik megfelelni a Windows 95 szép, új világának. Emellett azonban nem szabad elfelejteni, hogy ez az alkalmazás, ill. a vele járó fejlesztői rendszer nem nagyvállalatok, multinacionális cégek teljes adatkészletének karbantartására szolgál. Kisebb léptékben, egyéni felhasználáskor vagy vállalkozások, kisvállalatok adatainak kezeléséhez, esetleg nagyobb rendszerben, részfeladatok elvégzésére azonban, véleményem szerint, alkalmasnak látszik.

**BigZoo**

## J á t é k

**„Home“-játéksorozatunkban általános kérdéseket teszünk fel... A nyeremények minden esetben Home termékek lesznek!**

*Hogyan segítenek a műholdak a hajók navigálásában?*

- a. fényképeket készítenek a hajókról
- b. sporteseményeket közvetítenek, melyek ébren tartják a legénységet
- c. rádiójeleket adnak és fogadnak

*Miért süllyedt el a Titanic?*

- a. jéghegynek ütközött
- b. egy tengeralattjáró megtorpedózta
- c. összeütközött egy másik hajóval

*Ha eltűnne a plankton, mi történne?*

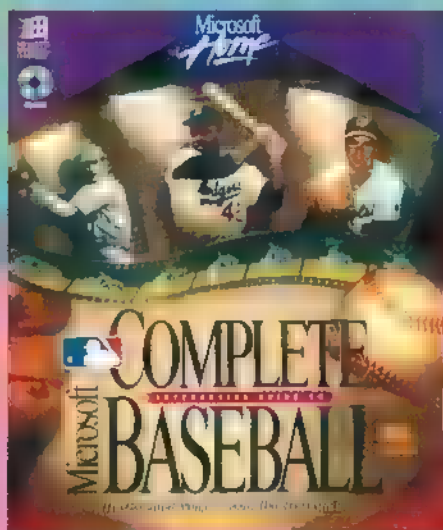
- a. a szivacsoknak több élelmük lenne
- b. a szivacsoknak több helyük lenne növekedni
- c. a szivacsok éhen halnának

# Microsoft News

MICROSOFT

NEWS

## Microsoft Complete Baseball 1995 Edition



**L**egcsak csonka idényt tudhatnak maguk mögött az amerikai baseballozók. Mint az köztudomású, a játékosok szakszervezete nem igazán tudott megegyezni a csapatulajdonosok szövetségével – még Bill Clinton személyes közbenjárására sem –, ezért 1994. augusztus 11-én félbeszakadt az 1994/95-ös szezon. Az amerikai baseball 90 éves története során most először történt meg az a csúfág, hogy elmaradt a World Series.

A Microsoft mégis úgy gondolta, hogy nem lenne teljes a Home sorozata a

Complete Baseball aktuális változata nélkül. Ebből megtudhatjuk, hogy volt az állás a leálláskor, hogy újságírók és szakemberek a csonka szezon ellenére megválasztották a különböző kategóriák és díjak győzteseit. Például a Nemzeti Liga legjobbja a houstoni Jeff Bagwell, míg az Amerikai Ligáé a chicagói Frank Thomas lett, de megnézhetjük, hogy kik kapták az Arany Kesztyűt, vagy hogy ki lett az év legjobb újonca. A szokásos All Star mérkőzés szerencsére egy hónappal a sztrájk kezdete előtt, július 12-én volt a pittsburghi Three Rivers stadionban, ahol a Nemzeti Liga válogatója 8-7 arányban győzte le az Amerikai Liga csapatát. A rájátszás részre kattintva egy nagyon lehangoló látványt nyújtó, lelakatolt kaput láthatunk és egy rövid írást arról, hogy miért is maradt el a rájátszás.

Ami még újdonság a programban, az a Ballparks rész, amely az összes baseball stadiont bemutatja. Megismerhetjük a pályák pontos méretét, a stadionok befogadóképességét – a kosárenciklopédiából ismerős – ülésrenddel együtt, az egyes stadionok történetét, és végül a megközelítésüknek mikéntjét egy-egy részletes térképen.

## Microsoft 3D Movie Maker

**E**lőző számunkba részletesebben írtunk a Microsoft 3D Movie Maker-ről, mégis érdemes visszatérnünk rá néhány szó erejéig. A cikk megjelenése után sokan kérdezték tőlem, hogy hol lehet kapni a programot és mennyibe kerül? Ezekkel a kérdésekkel az legnagyobb probléma, hogy sok esetben nem a végleges változatról, hanem egy-egy bétáról írunk, hogy lehetőleg a programok megjelenésével egyidejűleg – de legalábbis a megjelenést követően minél gyorsabban – bemutathassuk az egyes termékeket. Eppen ezért a legtöbb programnak a cikk leadásakor még nincs pontos – sőt néha még pontatlan – ára sem, ezt a különböző hirdetésekben kell "kivadászatnotok". Sajnos előfordul, hogy egy-egy program az amerikai, de még európai megjelenést követően is csak lassan jut el a hazai boltokba. Sőt létezik olyan eset is (volt rá bőven precedens), hogy egyes boltokban nem is tudnak néhány programról. De van egy jó hírem azok számára, akiknek esetleg megtetszett a Microsoft 3D Movie Maker. A program megjelent



– Amerikában karácsony előtt pár nappal – és az újság boltokba kerülésével

egyidejűleg már a hazai boltokban is kapható lesz. Ráadásul a Számalk Disztribúciótól kapott értesüléseink szerint kb. 8000 forintos listaáron (ami a tapasztalatok szerint 6500-7500 közötti nettó bolti árat fog jelenteni).

Ugyan nem szorosán, de mégis a 3D Movie Makerhez kapcsolódó hír, hogy a Microsoft január 18-án bejelenti a Softimage 3D-nek (erre a technológiára épül a 3D Movie Maker) Windows NT alá elkészült változatát. A mi szempontunkból a leginkább az érdekessége ennek a hírnak, hogy a közeljövőben várhatóan egyre több játéknak és multimédiás programnak lesz látványos, még a mostaniaknál is látványosabb háttere, átvezető animációi stb., stb. Azt ugyanis erősen kétkeltem, hogy a Softimage 3D rövid időn belül kiszorítaná az otthoni gépekről az Autodesk 3D Studiot vagy az Imagine-t. Már csak azért is, mert a program hardware igénye kicsit meghaladja az általában – de még a legtöbb felspecizett – számítógép jelenlegi erőforrásait. A Softimage 3D for Windows NT futtatásához szükség van minimum 64 MB RAM-ra, 1 GB üres winchester területre, Windows NT 3.51-re (Service Pack 2-vel telepítve) és egy támogatott OpenGL grafikus gyorsító kártyára. De ennek ellenére, egy ilyen komplett konfiguráció (a Softimage 3D árával együtt) kb. fele annyiba kerül, mint a Silicon Graphics Indigo Extreme rendszeren futó változat hardware és software költségei. Az új programról igen elismerően nyilatkoztak a bétatesztelők, például az Industrial Light & Magic és az Electronic Arts képviselői.

## Microsoft Encarta 96 Encyclopedia World English Edition

**S**zintén előző számunkban írtunk a Microsoft Encarta 96 Encyclopediáról, melynek most megjelent a európai verziója is, a World English Edition. Ez a változat abban tér el az amerikaiétól, hogy ún. brit angol nyelven íródtak a szövegek, és az egyes hangos kommentárok is megváltoztak. (Mert mint G. B. Show óta tudjuk: "az angol és az amerikai két nép, amelyet a közös anyanyelv választ el egymástól".)

Ezenkívül a cikkek tartalma megváltozott, illetve néhány új cikk került fel a CD-re. Míg az amerikai változaton 26.387, addig az európaián 27.033 szócikk található. A World English Edition CD-n Magyarországot kiválasztva, 120 cikket találunk, így például olvashatunk a Alföldről, a Balatonról, a "Czardas"-ról, Tokajról, a kuvaszról vagy a

puliról, Árpád apánkról, Hunyadi Jánosról, Mátyás királyról, a mohácsi vészről, Dohnányi Ernőről, Bartókról és Kodályról, Kossuth Lajosról, Kun Béláról, Kádár Jánosról, Semmelweis Ignácról, Gábor Dénesről, Szilárd Leóról vagy Szent-Györgyi Albert professzorról.

Érdeklődve nézgettem a sportolókat is, hiszen is egy érzékeny terület, ahol az amerikaiak nagyon el tudják feleltetni a nem amerikai sportokat. Ezek után kellemes meglepetést okozott, hogy olyan nevekkel találkoztam, mint például az ötszörös Tour-győztes Miguel Indurain (akinél kiegészítésként olvashatunk a tavalyi Touron halálos balesetet szenvedett Fabio Casartelliről); az ötszörös világbajnok zseniális töröző, Alexander Romankov; Michel Platini, az olasz csodasielő Alberto Tomba vagy a cseh "futógép" Emil Zatopek. Sőt, ha keveset is, de írunk Bozsik Józsefről, Puskás Ferencről és Gyarmati Dezsőről is.

Giraffe

DEMOZÓNA

PREMIER

# Demozína

**IGÉNYELTÜNK HÍVEN A JELENGI ROVAT FŐKÉNT A KÓDOPTIMALIZÁLÁSSAL FOGALKOZNI, DE A MÁSODIK RÉSZBEN SORT KERÜNK EGY KIS PARTY-REPORTRA IS, MERT AZ ELMÚLT IDŐSZAKBAN HÁROM PARTY IS LEZAJLOTT; KETTŐ HONI TÉLDŐN, EGY PEDIG DANIÁBAN KERÜLT MEGRENDEZÉSRE. ELSŐKÉNT A KOMOLYABBIK TÉMA, A KÓDEREK FOKUSZÁRNYAJÁN SZEMEIKET.**

## Kódoptimalizálás

Demozónán nagyon fontos a szép kód, de ezzel sokkal fontosabb, hogy ne csak szép, de gyors is legyen. Tehát, ha van egy szép effektünk, akkor nincs más hátra, nekilátunk kódol optimalizálni. A demók esetén fontos a sebesség a fontos, ezért mi elsősorban ezzel foglalkozunk, de megemlíthetnénk még a méretoptimalizálást is, amely a 64K és 4K introk írásakor lehet hasznos. Ez talán majd egy későbbi cikk témája lesz.

Az első feladat, megkeresni a rutinban, hogy mit érdemes optimalizálni. Általában minden programban vannak olyan rutinok, amelyek sokkal többször hajtódnak végre egyéb más részekhez képest. Ilyen például egy 3D rutin texturált poligon rajzolójának pontkirakó rutinja (vagyis: egy 3D-s, textúrával díszített sokszöget megjelenítő rutin felület közepi pontkirakó rutinja) van (vagy TRF), amely ugyan csak néhány utasítás, de egy kép kirajzolása folyamán több tízezerszer végrehajthat. Nyilvánvalóan ezeket a részeket érdemes behatóan felülvizsgálni, hiszen ha itt egy csupán ciklust megspórolunk, akkor ezzel több tízezer rajzot elmentünk a teljes végrehajtás alatt.

Egy feladatot mindig több módszerrel lehet megoldani. Általában megvalósítási módok utasításainak rajzolt értékeit egyenként összeadod, és amelyikre a legkevesebb utasítás jön ki, az az az. Egyáltalán nem biztos, hogy ez a legkevesebb utasításból álló variáció lesz. Ha minden igaz, a következő CD-ROM-on fogsz találni egy efféle táblázatot, amelynek hátterében ugyancsak előfordulhat hasonló a gyors rajzolt ciklusok ellen.

Van néhány klasszikus utasítás, amit más, látszólag sokkal kevesebbszámú utasítások helyett szoktak használni. Pl.: CMP AX,0 helyett OR AX,AX; MOV AX,0 helyett XOR AX,AX vagy SUB AX,AX. AX helyére egyáltalán olyan regisztert írj, amelyet jólesik, ezekben a példákban a JI módszer feltehetően ugyancsak a hatást fogja eredményezni, csak a második sokkal gyorsabban és rövidebben. Használhatunk nem kifejezetten az adott célra kidolgozott utasításokat is, például:

```
MOV AX,BX
ADD AX,X
helyett
LEA AX,BX[2]
```

A LEA utasítás gyorsabb az AX regiszterbe való töltésére, kitalálva, de ez inkább egy csöppet sem számít, ha az utasításokhoz hasonlóan, a programozó dolgát megkönnyíti, hogy a programozó sokkal gyorsabban tud egy utasítást megírni, mint memória műveleteket, ezért érdemes sokszor végrehajtandó ciklusokban használni a LEA utasítást. A cikluson kívül lehet még használni a ciklus vége után visszaírni a változóba. Ha több utasítás hajtott egy szegény programozó eredménye, akkor sokkal gyorsabb lesz.

Ez is egy érdekes új. Helyettesíthetjük az AX regisztert a JI utasítással. A JI utasítást nem kell előre letárolt értékekkel tartalmazó adatbázis, amelyből adott esetben csak elő kell venni a már használt értéket. Helyettesíthetjük az AX regisztert a JI utasítással, viszont bizonyos esetekben nagyon megéri.

Soha ne használj a JI utasítást. Egyrészt mert a JI utasítást nem rendelkeznek minden számítógéppel, másrészt az AX regisztert készített demozónákból, másrészt ez a JI utasítás speciális esetben előfordulhat, nem a leggyorsabb utasítás, hanem a leglassabb utasítás a táblázatos módszerrel.

Érdekes utasítás, de az ember nem szokott kihasználni a sebességét, mert a feltételek nem mindig vannak. Ha egy utasításra feltétlenül szükség van, akkor mindig használj a JI utasítást, mert sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Fontos meg, hogy a JI feltétel közül melyik a gyorsabb bekövetkezése, és ez szerint építsd fel a ciklust, ugyanis nagyon lassabb, mint a JI utasítás. Ha most nem hiszitek el, akkor megpróbálhatjátok megírni egy rövid példát:

```
L: OR AX,AL
J: JI AX,AL
L: MOV AX,0
L: JI AX,AL
```

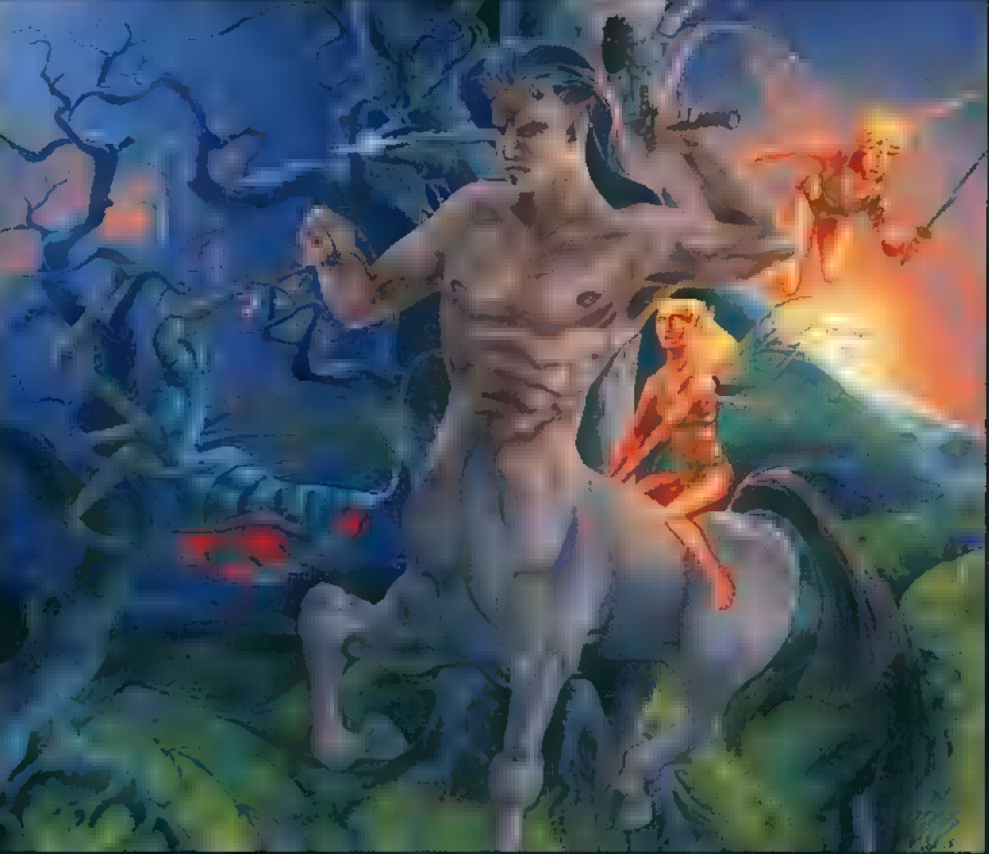
Érdekes a JI utasítás gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

```
L: OR AX,AL
X: JNZ AX,AL
Y: JNZ AX,AL
Z: JMP AX,AL
K: JMP AX,AL
```

Érdekes a JI utasítás gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Érdekes a JI utasítás gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Hatásos utasítás lehet az ún. JI utasítás. A JI utasítást megírni, de nem én találtam ki. A JI utasítás gyorsabb, mint a JI utasítás, és a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.



Az utasítások gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Érdekes utasítás, de az ember nem szokott kihasználni a sebességét, mert a feltételek nem mindig vannak. Ha egy utasításra feltétlenül szükség van, akkor mindig használj a JI utasítást, mert sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Fontos meg, hogy a JI feltétel közül melyik a gyorsabb bekövetkezése, és ez szerint építsd fel a ciklust, ugyanis nagyon lassabb, mint a JI utasítás. Ha most nem hiszitek el, akkor megpróbálhatjátok megírni egy rövid példát:

```
L: OR AX,AL
J: JI AX,AL
L: MOV AX,0
L: JI AX,AL
```

Érdekes a JI utasítás gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

```
L: OR AX,AL
X: JNZ AX,AL
Y: JNZ AX,AL
Z: JMP AX,AL
K: JMP AX,AL
```

Érdekes a JI utasítás gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Érdekes a JI utasítás gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Hatásos utasítás lehet az ún. JI utasítás. A JI utasítást megírni, de nem én találtam ki. A JI utasítás gyorsabb, mint a JI utasítás, és a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Az utasítások gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Érdekes utasítás, de az ember nem szokott kihasználni a sebességét, mert a feltételek nem mindig vannak. Ha egy utasításra feltétlenül szükség van, akkor mindig használj a JI utasítást, mert sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Fontos meg, hogy a JI feltétel közül melyik a gyorsabb bekövetkezése, és ez szerint építsd fel a ciklust, ugyanis nagyon lassabb, mint a JI utasítás. Ha most nem hiszitek el, akkor megpróbálhatjátok megírni egy rövid példát:

```
L: OR AX,AL
J: JI AX,AL
L: MOV AX,0
L: JI AX,AL
```

Érdekes a JI utasítás gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

```
L: OR AX,AL
X: JNZ AX,AL
Y: JNZ AX,AL
Z: JMP AX,AL
K: JMP AX,AL
```

Érdekes a JI utasítás gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Érdekes a JI utasítás gyorsaságát értelem, de arra is megvizsgáljuk. Ha megpróbáljuk megírni a JI utasítást, akkor a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.

Hatásos utasítás lehet az ún. JI utasítás. A JI utasítást megírni, de nem én találtam ki. A JI utasítás gyorsabb, mint a JI utasítás, és a JI utasítás sokkal gyorsabb, mint a JI utasítás.



... (szöveg hiányzik)

Az immutáció kioldó tevékenységben... (szöveg hiányzik)

```
X: MOV AX,1234
MOV WORD PTR X[1],X
```



Íttem a... az 1234... (szöveg hiányzik)

```
X: MOV AL,[0000]
INC WORD PTR X[1]
```

Itt az AL-be töltendő értékre mutató közvetlen... (szöveg hiányzik)

Meggyonulokban... (szöveg hiányzik)

Na, lehet látni... (szöveg hiányzik)

... tény... (szöveg hiányzik)

... (szöveg hiányzik)



**EYE '95**

A sok negatív... (szöveg hiányzik)

... (szöveg hiányzik)



... (szöveg hiányzik)

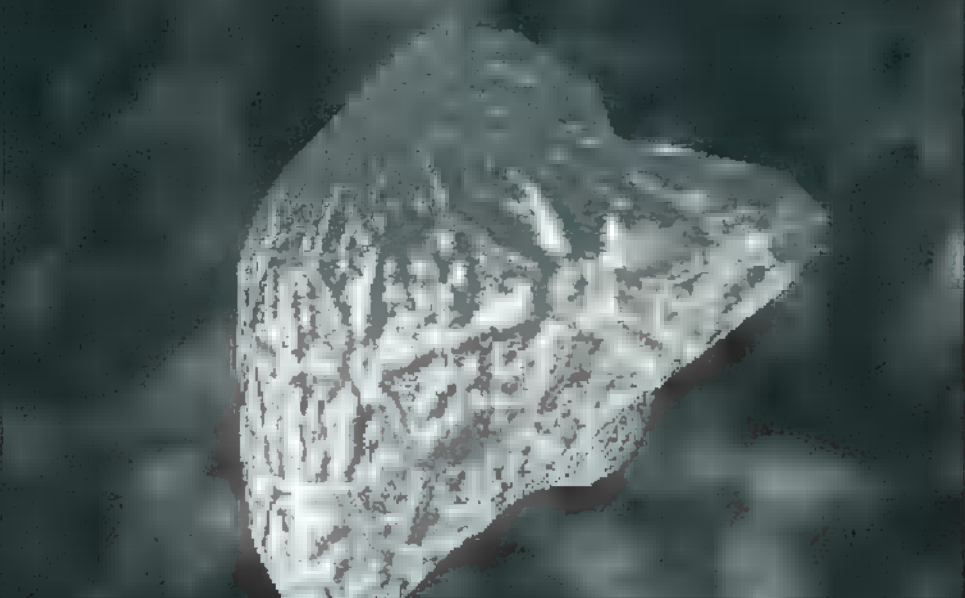
... (szöveg hiányzik)

... (szöveg hiányzik)



... (szöveg hiányzik)

... (szöveg hiányzik)



## HARDWARE

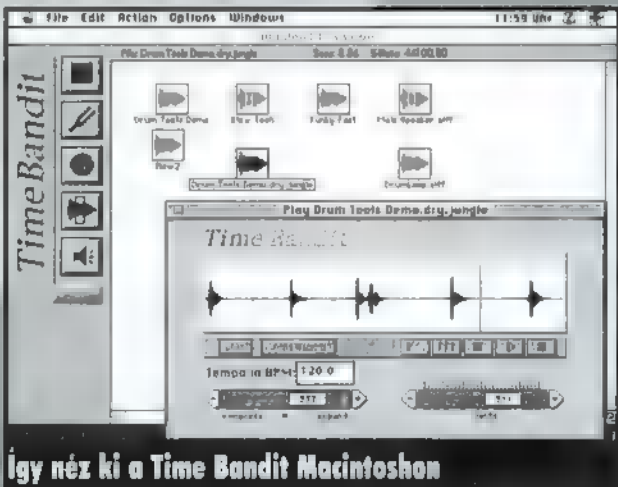
## MÉLYVÍZ

**■ HISZEM, ■ MAI TÉMÁNK NEM A HOBBIZENÉSEK JÁTÉKAIVAL FOGLALKOZIK, HISZEN OLYAN PROGRAMOKRÓL VAN SZÓ, MELYEK A PROFI HANGFELDOLGOZÁS LEGFŐBB LÉPÉSEIT IS KÉPESEK ELVÉGEZNI.**

**A** már ismertebb Cubase és Notator nevű sequencer programoknak az úgynevezett „audio” verziói, a MIDI adatok mellett, hangadatok felvételére is alkalmasak. S bár a felvételen túl rengeteg hasznos és gyakran nélkülözhetetlen szerkesztési lehetőség is rendelkezésünkre áll az illető program keretein belül, egymás után jelennek meg jobbnál jobb hangfeldolgozó software-ek, melyek külön programként vállalnak át bizonyos részműveleteket vagy esetenként merőben új lehetőségeket is kínálnak.

## TimeBandit

Az egyik legfontosabb a TimeBandit, a Steinberg népszerű terméke. Ez egy olyan idő és hangmagasság korrekciós program, amely ■ Cubase Audioval együtt egy profi hangfelvételi és -feldolgozó rendszert képez. Segítségével a felvett anyag tempója ■ hangmagasság változása nélkül módosítható, illetve a hangmagasság változtatása nem okoz kényszerű tempóváltozást. S ami a legfontosabb, a paraméterek megadásához ■ kell képletekkel és számításokkal bajlódni,



**Igy néz ki a Time Bandit Macintoshon**

mint ahogyan azt más programoknál megszoktuk. Ha tempót akarunk változtatni, egyszerűen beírjuk az új tempót. Ha egy zenei szakaszt egy adott időhosszúságra kell nyújtunk vagy zsugorítunk, csak a kívánt hosszt kell megadni másodpercekben, ■ többi a program dolga. A TimeBandit AIFF, SoundDesigner 1 és 2 formátumú, mono vagy stereo file-okat képes feldolgozni. A feldolgozandó file mérete tetszőleges lehet, nincs korlátozás, a feldolgozás pedig non-destruktív, tehát a korábbi állapot bármikor visszaállítható. A lehallgatás (monitoring) belső hangszórókon vagy a Digidesign kártyák segítségével lehetséges.

## ReCycle!

A ReCycle! a mintavett groove-ok, ritmusképletek feldolgozására orientált program. Az összes manapság használatos és régebbi samplerből küldhetünk a programnak

# AUDIO SEGÉDPROGRAMOK

mintavett groove-okat, melyek azután szanaszét szabdalthatók, majd a sampler-nek visszaküldhetők. A szabdálás azonban nem csupán barbarisztikus műveletként értelmezendő, hiszen számos hasznos lehetőség mutatkozik a feldolgozás folyamatában. Például kicserélhetünk egy hangszínt ■ minta egy szakaszában ■ ritmus megzavarása nélkül. Külön kimenetekre is küldhetjük ■ minta egyes hangszíneit a külső effektek hatásosabbá tételéhez. A legfontosabb, hogy a szétszabdalt részeket átvariálva, egy dobritmusból elkészíthetjük a kiállításokat, bevezetéseket stb. A szabdáláshoz óriási segítség, hogy a vágási pontokat (melyek általában ■ minta hangsúlypontjai) ■ program automatikusan felismeri.

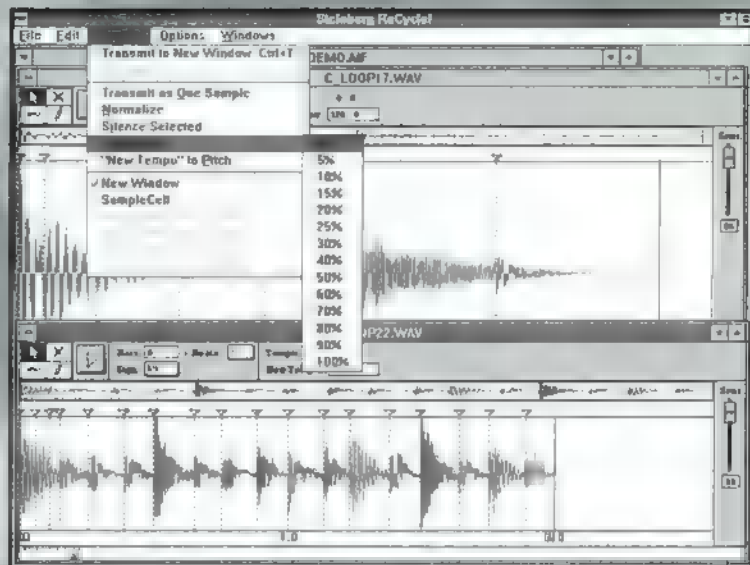
A ReCycle! a groove-nak (illetve ■ hangsúlypontoknak) megfelelően MIDI file-t készít, melyet ■ sequencer programba betöltve felhasználhatunk a többi hangszeres kvantálásához (pontosításához). Ennek megfelelően a többi hangszer is követni fogja ■ groove ritmusát. A programhoz tartozik egy CD, melyen kísérletezésre, illetve felhasználásra váró groove-ok találhatók, valamint egy lemez ■ legnépszerűbb sequencer program, ■ Cubase bemutató verziójával.

## Avalon

Ha nem csak kész ritmusképletekkel, groove-okkal dolgozunk, hanem esetleg mintavett színt hangszínekkel is, akkor szükségünk lehet ■ Avalon nevű hangszínszerkesztő programra, mely a hullámforma ábrázolásától kezdve a szűrőreken át ■ különböző átalakításokat is látványosan végzi el. Hasznos funkció a kompresszálas, a mintavételei frekvencia és ■ bitfelbontás konverziói. Egyedülálló lehetőség ■ különböző szintézisek szimulációja. Ez alatt azt kell érteni, hogy a program képes hangot modellezni FM szintézis vagy Furier szintézis segítségével, majd ezek mellé beilleszthetjük a mintavett hangszíneinket, beiktathatunk ring modulátort, különböző szűrőket stb. Az egészben az a csodálatos, hogy mindezt úgy végezhetjük el, hogy a képernyőn az egér segítségével ■ különböző szintéziseket és egyéb egységeket jelölő ikonokat összehuzalozzuk. Tetszőlegesen bármit bármivel, s természetesen a megszólaló hang a felrakott ikonoknak és ■ huzalozásnak megfelelően fog megszólalni. Az elkészült hangszínt – egyetlen mintaként – visszaküldhetjük sampler-ünkbe, ■ ■ továbbiakban ■ megszólaltatás már ■ történik.

Ha valaki efféle programok megvásárlására adná a fejét, figyeljen oda, hogy az illető program miként tud alkalmazkodni ■ már meglévő rendszeréhez. A TimeBandit-nál egyértelmű a dolog, hiszen – mint azt már fent említettem – ott ■ hard disken elhelyezett file-okat használja

a program. A ReCycle! és az Avalon esetében azonban a hangmintákat a samplerből át kell tölteni a programba. Ez történhet MIDI Sample Dump segítségével vagy SCSI-n ke-



**Mi ez a sok Krix-Krax?**

resztül. Az SCSI használata összehasonlíthatatlanul gyorsabb adatátvitelt tesz lehetővé, de jóval kevesebb hangszer élvézi a támogatottságot. MIDI-n keresztül a hangminta jóval lassabban kerül át egyik egységre ■ másira, viszont ■ MIDI Sample Dumpot gyakorlatilag az összes sampler ismeri.

**Krix-Krax**

**Mások által csinosnak mondott, független, magán és környezetére is igényes, káros szenvedélyektől mentes, hosszú távú, megbízhatóságon alapuló kapcsolatra vágyó, hűséges PC alkatrészek megismerkednének saját baby-, mini-, midi-, torony házzal rendelkező tulajdonosukkal!**

**Néhányan, akik ■ IGAZIT várják:**

"486-os alaplap vagyok, 3PCI, 4ISA buszom van, integrált MODE3-as, 4HDD-t kezelő IDE-vezérlőm. Szintén integrált FDD vezérlővel, 2db. 16550-es soros, 1db. kétirányú párhuzamos porttal rendelkezem. 256KB a Cache-em mérete, de TE 512KB-ra bővítheted! Nem csupán 486DX4/100-as processzorod, hanem ■ 120-as, AMD, illetve Cyrix 586-os CPU-d is igazi otthonra találhat nálam.

*Elég 18,900,- Ft+ÁFA és máris a tiéd leszek!"*

"Jó családból származó - Quantum és Conner familia -, winchesterek keresik új otthonukat. Méreteink a következők: Conner Etelka, derékbőség: 540MB, mellbőség MODE4. Quantum Trailblazer Piroska, derékbőség: 850MB, mellbőség MODE4.

*Csak 26.700.-, illetve 29.800.- Ft+ÁFA kell és utána már senki nem állhat közénk!"*

**PILOT  COMP**

H-1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel: 351-2338 Fax: 142-0051  
A fenti árak az ÁFA-t nem, de egy év garanciát magukban foglalnak.  
Nyitvatartás: hétköznap 10-18h, szombaton 10-13h







**LEVELEZÉSI ROVAT**

**ARÉNA**

**VALAHOL EGY MESSZI-MESSZI GALAXIS A-DÖLF NEVŰ BOLYGÓJÁN, 1996 JANUÁRJÁBAN KEZDŐDIK A TÖRTÉNET. SZÖRNYEN TITKOS AKCIÓ VESZI KEZDÉST. A KICSINY BOLYGÓ BENNFENTES EMBEREIT MÁR CSAK EZ ■ EGY VALAMI FOGLALKOZTATJA.**

**A** fenevadak törött léccel, hóba fagyva várják kiszabadulásukat. A fedélzetre kerül időközben egy titokzatos láda, mely minden baj forrása lehet. Vajon lesz-e valaki, aki megállítja őket, megmenti a kicsiny bolygó portömegét ■ pusztulástól? A PiCiX és ■ Post-a legújabb kalandjátékában Vlagyimir Levrov bőrébe bújva kell megmentenünk a mit ■■ sejtő emberiséget ■ lesekedő veszelőtől.

**Első nap.** A titokzatos láda rejtélye. Útban hazafelé a Skod-A12 fedélzetén, jól eldugva lapul a csomag, várja felbontását. Útközben több ellenséges cirkáló megpróbál eltéríteni úti célunktól. Miután sikeresen megérkezünk, és neki-esünk a csomagnak, már látjuk a kibontakozó veszedelmet. Igen, a sokat emlegetett Levél-szörny az! Máris előugrik, jellegzetes formájában kitüremkedik váll-lapja, melyen a következő látható: K. Tamás, Őrs vezér (tere). Első pillantásra látszik, tényleg ő lehet a vezér, ■ főnök. Már kezdő is: „Kedves P-CX

Épp most szálltam ki ■ újság mélyvizéből, (bla, bla, bla) és megnéztem az arénát (megint bla, bla, bla). elsírtam magam majdnem amikor láttam hogy a levelem nincs benne (brühühü.). Most vagy nem jött oda, vagy nem akartok, tudtok, szeretnétek válaszolni. A megfejtésem kárba veszett.

1. Az utolsó erőmet erre pazaroltam, de az örömből kórház (vagy diliház) lett a vége.  
2. A megfelytésem kárba veszett.  
3. A kérésed pedig Very eazy volt ■ nem telyesítettétek. (Ha megkaptátok ■ levelem akkor meg íktassátok ki a 3. pontatl. Mégvalami: -1. Esetleg ha küldenék játékot letesztelitek a lapba? 2. Esetleg ha küldenék játékot lehetne szó csereberéről? Na itt a levél vége. Ja de van itt egy (haj)cheat: dim dam Doomra: IDKFA(...)IDDQD(...) meg ■ egy kis csit: Tomatos

UI:/Kérlek válaszoljatok levélbe mert, nem tudom mikor érlek utol titeket!!!  
merry PC-X-mask. R.M.D. The master.“

Miután ■ kódolt üzenetet meghallgattuk, dekódolhatjuk a „madiar” helyesírás-ellenőrző felszerelésünkkel, melyet még ■ általános kiképző iskolában szerezhettünk meg ■ játék elején. Válaszként mondjuk a következőt: „Vállósínű”, ■■ jött oda, de szeretnénk válaszolni. A „megfelytéssel” előfordul az ilyen. 3-1: leteszteljük. 3.2: cserélhetünk, például egy Wing Commander IV-et két Jump Bird-re.

Ezek után a szörny lecsillapodik, majd megsemmisül a Galakt-o-burner sugaraitól. De, jaj! Nem vettük észre a doboz aljában lapuló másikat, igen gyorsan osztódó szörnyet. Mire visszazárjuk a csomagot, ■ fény hatására rengeteg Levél-szörny keletkezett. A nagy ijedség után menjünk el ■ helyi McDonalds szilárd és folyékony táp gyárba. Kérjünk

tápot a kiszolgáló egységtől, ■ miután intravénásan magunkba töltöttük, pihenjünk.

**Második nap.** A titkos üzenet. Vizsgáljuk át újra a ládát. Rengeteg Levél-szörny ugrik elő, szerencsére ■ sötét (vagy a hideg?) hatására csak néhány agresszív példány maradt. A legtöbb szörny váll-lapján a következő felirat olvasható: „Kellemes karácsonyt és boldog új évet” Ez valami titkos üzenet lehet. Az interperszonális kapcsolatok dekóderével könnyen megfejthető. Válaszoljuk tehát a felkínálkozó lehetőségek közül a „Köszönjük és hasonló jókat kívánunk neked is” mondatot. (Vigyázat! Nehogy az „Egészségedre...” vagy a „Lassú víz...” kezdetűt mondjuk, mert ■■ ellenek feldühödnek és támadni kezdenek!). Miután ezzel megvagyunk, ügyesen kerüljünk a dühösebb szörnyek mögé, és olvassuk el mi van a hátukra írva:

„Hello, halló sziasztok!  
Hamáreccer elküldöm a fergeteges partneresztet, írok is pár sort: Szerintem tök állat az újság, minden nagyon fám, kivéve: a minősége ROHAMOSAN (!) zuhan (mármint az én szemszögemből). Eleinte szerintem sokkal jobb volt, mind a tartalmat mind pedig a designet tekintve. Ez ■ mostani pilométer=undorító, szinte fizikai fájdalmat okoz! Nem tudom ki találta ki, de az előző 1000\* jobb volt! A „PCX” a címdalton is jobb volt + a lapok szélén lévő csík (ami egyébként elég ideitlen volt) adott egy jó közérzetet, hangulatot az egésznek. Egy másik szarvashiba: az újság szinte felét reklámok teszik ki. A játékleírásokra pedig néha marad egy kis sarok. Ha csak a decemberi számot nézzük: mit keres pl. ■ New Horizons c. játékleírás ebben a minőségi lapban???

Vagy pl.: The Greatest Paper Airplanes (eszméletlen!) ki nem sz. ja le ezeket ■ trágya CD-ket?  
UI.: Dear Newlocal! Lécci tedd be a levelem az Arénába! Kíváncsi vagyok, be mertek ilyet is rakni. Áronca“

A felolvasás hatására, ■ „Szerintem tök állat ■ újság...” sorba rejtett paradoxon miatt, a szörny eltűnik egy logikai buborékban. Másrészt egy egyszerű számítást végezve kiderül, hogy valamely konkurens lapra vonatkozhat az „...újság felét...” idéző mondat.

Hoppá, előbukkant egy újabb szörny. Békésnek látszik (egyelőre). Olvassuk el ezt is.

„Sziasztok!  
„Duck” vagyok, kaposvári PC-X kedvelő. Az újság cool! Így tovább. Előfizető ■■ vagyok, de szeretnék az lenni, csak hát ■ MONEY! Ennek ellenére megvan az összes szám! Írtam pár megfejtést. Küldhetnétek a születnapomra egy dedikált posztert, vagy valami ereklyét. (Dec.11. a születnapom) Csak vicceltem (a születési dátum az komoly). Mindenesetre hadd kívánjak: További sok sikert! Kellemes Karácsonyi (...) stb.“

No ezzel is megvolnánk. Nincs mit tenni, küldeni kell neki valamit. Egy dedikált PC(D?)-X esetleg... Putty! És a Levél-szörny megszeliült.

Nincs vége a sorozatnak, még egy szörny lohol felénk, de ahogy közelebb ér látni ám, hogy sérült. Mögé lesve leolvasható, hogy asszongya:

„(...) Győr, Megyei Kórház Arc-, Állkapocs- és Szájsebészeti Osztálya (ugye ti is rosszat sejtetek). A lényeg az, hogy 2 órája hoztak ki a műtőből, de nem kell sírva fakadni, csak bableves volt. Ha nem folytatják a fertőtlenítőt a fülembe, nem is érzek semmit, de bizony belefolyatták. Na meg a hangok, ahogy fércelik az embert. Végül a saját lábamon távoztam a műtőből. Szóval túl nagy arcom volt – ott lebzseltem nálatok ■ Compfairen – és kivettek egy darabot belőle. Persze az újságotokat ide is elhoztam és hamarosan

belefogok a megfejtések papírra vetésébe. A következő PC-X-et már szabadon fogyasztom. Üdvözlettel: Gergő.“

Úgy látszik, valami mutáció történt a Levél-szörnyekkel, mert ■ is szolid lett. Nono, itt valami gyanús. JAJ! Már támad is ■ következő, mely ezúttal jól elbújt a társai között.

„(...) Az új design jó, de ■ régi sem volt rosszabb, aki ■■ tudta a régi logót értelmezni (annak ellenére sem, hogy oda volt írva mellé normál karakterekkel), annak már úgymint mindegy... Egy baj van, ha mondjuk 60 éves koromban megmutatom ■ unokámnak, milyen lapokat olvastam “a régi szép időkben”, hogy fog kinézni, ha minden évfolyam teljesen különböző?” (...)

A következő: tudjátok kicsit sem vagyok ideges(...), ha X. 10-én megjelenik a lap az újságosnál, én pedig X. 13-án kapom meg. Nem poszállanság ez egy kicsit? Tudom ■ terjesztés, meg ■ nyomda, meg a pápos k...vám s\*gge, mind hibás ebben, de ha valamit nem teljesítenek rendesen, akkor le kell cserélni a bandát. Hogyan lehet az, hogy régebben pontosan egy nappal azelőtt megkaptam ■ lapot, mielőtt az újságosnál megjelent, pedig tavaly is ugyan azok a ..szok meresztelték a s\*ggüket mindenütt. A tavalyról jut eszembe, ti ígértetek lemez mellékletet is! Vagy ezt a Warp CöDövel intéztétek el vagy' 35-évre előre? (600Mb / 1.44Mb / 12 hónap = 35 év kb.) (...) A Compfairről magánvélemény: előrelátóan, már reggel nem ettem semmit, így nem ró\*\*zta le senkit, pedig a legtöbb gépen csak Windowst láttam. Egyébként teccelt, csak az én ízlésemnek egy kicsit sokan voltak. (...) De végül láttam S.G.Indigókat, a sok buta, akinek mindene a Doom, a VR, a win oda se bagózott... Pedig ha valaki ért hozzá, olyan “multimédiát lehetne csinálni”, hogy ■ sok szűkagúnak leesne az álla, az agyhelyével együtt. A PC ABC-ben láttam, amikor valaki nagyfejű bemutatta a multitaszot: elindít egy animációt, utána valami mást, és az anim addig állt, amíg ■ másik beolvasta magát a memóriába. Ez multitasz? OK. kídühöngtem magam. (...) Befejezésül néhány gondolat azoknak, akik kinn voltak ■ PC-X standon szombaton:

– A szex tényleg jó téma, még az újság is elbírná, sz\*rjátok le a kockafejűeket, a fiatalabbak pedig hadd művelődjenek. (bocs, tudom nem illik hallgatóni.)

– Hozhattatok volna egy rendes monitor is, az én sz\*r PGA 14” monitorom egy hét folyamatos üzem után meg sem lepődik, nemhogy 5-6 óra után (...)

– Nem illik ■ kisebb Sprite-ját elvenni. Ördög úr, Sajószöged“

Ezzel nehéz lesz elbánni. Először nyugtassuk meg a levél-szörny logo-problémáját azzal, hogy 60 éves úgymint lesz. Ezen megdöbben. Közöljük vele, hogy ■ említett püpos hölgy alfele nem “movable”, azaz nem mozdítható, mert, mint olyan, egyeduralkodó és nincs más helyette. Ezen már csodálkozik. Egy mondat ■■ hátra csak és kész is: a Warp CD-t mi is így számoltuk, csak hozzávettük, hogy egy pár éve már létezik a 2.88-as kis floppy disk, így 17 évet kaptunk. Na ha ezt is bevette, akkor tovább jutottunk. Ha nem, akkor említsük meg emlőit egy jól fejlett emlős emlővel ellátott példányának (pl: Cindy Crawford), illetve azt, hogy utáljuk a Sprite-ot, csak kakaót iszunk és nincs pénzünk 1.5 millió “real multitasz” Silicon Graphics-okat venni Doomozáshoz.

Huh, ■ nehéz menet volt. Megpihenhetnénk, de ahogy felpillantunk egy nagyobb fajta Levél-szörny sereg közelit felénk. Szerencsére az utolsó pillanatban a lap alja megállítja ■ Levél-szörnyek továbbterjedését.

**Newlocal**



# multimédia árbomba

angol-magyar, m.-a. hangos szótár  
angol-magyar, m.-a. műszaki szótár  
angol-magyar, m.-a. nagy szótár

Asterix az angol tanár 1.  
Asterix az angol tanár 2.

Nyelvmester, angol haladó  
Nyelvmester, angol haladó teszt  
Nyelvmester, angol  
Nyelvmester, német

PICDIC for Windows, angol  
PICDIC pour Windows, francia  
PICDIC für Windows, német  
Clipdic angol 1.  
Angol kiejtésiskola

Discoveries of the DEEP  
Photo Galery  
Animals of San Diego  
World Atlas 5.0  
Az óceánok mélyén

RÉGI  
BRUTTÓ ÁR

10.000,-  
20.000,-  
20.000,-  
6.800,-  
6.800,-  
7.000,-  
7.000,-  
8.200,-  
8.200,-  
7.800,-  
7.800,-  
7.800,-  
6.200,-  
6.200,-  
1.490,-  
1.990,-  
2.190,-  
2.190,-  
2.190,-

a fenti árakból

# - 10%

Bővebb információkat a VAR Kft.-ről, újdonságokról, árakról a FAXBANK-ban (T: 180-86-11/1846#)  
VAR COMPUTER 1165 Budapest, Hunyadvár u. 56., Tel/Fax: 407-26-92, E-mail: var@magnet.hu

**VAR**  
COMPUTER



Használt CD-ROM lemezek vétele és eladása  
**Készpénz ■ Csere ■ Bizomány**

30-60%-al  
olcsóbb!

Új CD lemezek is nagy választékban kaphatók

A megvásárolt CD-k maximum 7 napig ingyen tesztelhetők

Klubtagoknak 10-50% kedvezmény

Ha ketten együtt lépnek be a klubba,  
a tagosággal fél áron kapható!

**r**  
RILLA E.C.

Budapest VI., Vörösmarty utca 58/a.



Nyitva: Hétköznap 10-18 Telefon: 252-5537/23 mell.

glof

Ugye nem felejtették el, hogy 1536-óról  
**1537-ére**  
változott az irányítószámunk?

Megnyílt a



**PC CD-ROM  
Shop**

Budapest, VI. Teréz krt. 21.  
Oktogon Üzletház, (29-es üzlet)  
Tel.: 269-0232/132

Játékok, lexikonok, oktató  
CD-k, számítástechnikai  
folyóiratok...

Minden 50. CD féláron!

Vidékre csomagküldő szolgálat

Mindenkit szeretettel várunk!

Tehát ne felejtsetek:



A TUTI TIPP

CD-ROM Vasár!



Olcsó áron játék,  
oktató, lexikon,  
grafikai CD-k!

**BONUS** CD vásárlásakor  
150,- Ft beválthatja (3-1 db-hoz!)

Írató CD lemezek ..... 1563,- Ft-tól  
3.5" floppy lemezek ..... 1063,- Ft-tól

Játékok

Command Conquer	9 500,-
Megarace	2 605,-
Phantasmogoria	9 500,-
Rebel Assault II	11 016,-
Terminal Velocity	5 413,-
101 Best Game	2815,-
Critical Path	4153,-
Drug Wars	6779,-
Dark Sun Wake	3635,-
Rise of the Robots	4045,-
Rebel Assault	5549,-
Sim City 2000	4866,-
Panzer	3773,-
Hell	3773,-
Best of Micropr	4455,-
11th Hour	11700,-
Doom	3208,-
Nascar Racing	5003,-
Privateer	4455,-
Outpost	4866,-
Man Enough	3499,-
Myst	4975,-
Need for Speed	9500,-

Referenciák, oktatás

Europe Alive	3773,-	Grolier's Encycl	3773,-
MS Bookshelf 95	6946,-	Cinermania 96	8829,-
MS Dangerous	5959,-	MS Art Gallery	8755,-
MS Encarta 95	8146,-	Encarta 96	9125,-
MS Oceans	6875,-	MS World Atlas	11973,-
Leonardo Invent	3909,-	World Atlas	3225,-
Playing with Lang	4045,-	Diction	4319,-
Triple Play English	5003,-	Arthur's Teacher	3909,-
Learn Speak Engl	8146,-	Am Heritage Talk	3909,-
CICA MS Windows	4045,-	Dr. Win, Shareware	3089,-
Hobbs OS/2	4183,-	Toolkit for Linux	5003,-
Linux Bible II CD	7873,-	Linux Developers	4319,-

Fejlesztő CD-k

Best of Vind 5413,- Dream Machine

Aratunk a AFA-t is varolmazzák! (Kérje részletes árlistánkat!)  
Aratunk a választásfolyam változásait követően!

**Flan Soft** ThánSoft BT.  
Budapest VII. Bálványos u. 2.  
Tel./FAX: 210-1110

**AUTÓSISKOLA '95**

Multimédia oktató  
és vizsgáztató program a  
B járműkategóriához  
4700 Ft + Áfa

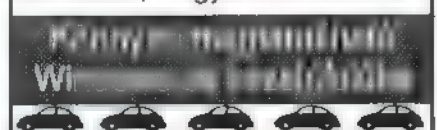
Könnyen, gyorsan, szórakoztatva  
készít fel a vizsgára,  
mert ez nem csak KRESZ-teszt!

**560 MB Multimédia a CD-n:**

- ☉ a hivatalos tankönyv teljes anyaga
- ☉ a hatósági vizsga tesztkérdései
- ☉ a KRESZ jogszabálygyűjteménye
- fogalomgyűjtemény
- több mint 1000 színes ábra
- ☉ 150 db 3 dimenziós animáció
- videobejátszások

**SZUPER-RÁADÁS**

Magyarország  
részletes autótérképe, vektoros  
formában, megyei bontásban is!



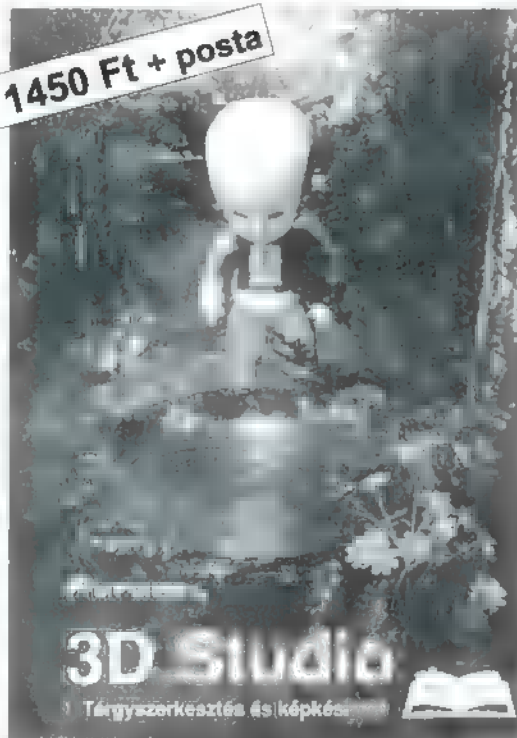
Külön gratulálunk  
**Paroda Andor**  
budapesti vásárlónknak,  
aki a decemberi sorsolás  
eredményeként tétírtmentesen  
járhatja ki az autósiskoláját!

**TalmaMédia Kiadó**  
Szt. Pál u. 12.  
Tel: 79/326-355, T.: 1/189-9360

# Az Autodesk 3D Studio R4

500 oldalas magyar nyelvű  
kézikönyve megrendelhető:

Ára: 1450 Ft + posta



**AURUM DTP Stúdió**  
H-5430 Tiszaföldvár Pf.: 50  
☎ 06-60/486-811

**Viszonteladók jelentkezését is várjuk!**



## Vásároljon komplett számítástechnikai megoldásokat a FEFO-tól:

- ◇ számítógépes hálózatok, szerverek
- ◇ iroda automatizálás, back office
- ◇ internet hozzáférés
- ◇ home video stúdiók, DTP
- ◇ raktárkészlet nyilvántartási és számlázó rendszer



### FEFO Computer

1073 Budapest, Barcsay u. 6. Telefon: 267-8980, 267-8981 Fax: 267-8958  
1122 Budapest, Krisztina krt. 11. Telefon: 202-6002 Fax: 155-0047  
7621 Pécs, Munkácsy u. 9. Telefon és Fax: (72) 326-186  
Nyitva: H-P 9-17 óráig



# BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

## 00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+

### DECEMBERI SZÁMUNK NYERTESEI:

#### MicroSoft:

Hirth Tibor, Bácsalmás  
Lázár Péter, Tiszavasvári  
Török János, Hajdúszoboszló

#### EMI-Quint: (Bogdán Csaba)

Ferenczi Gábor, Bp. II.  
Herczeg Ferenc, Újszász  
Szabó Pál, Bp. III.

#### Mirax: (Rémálom ■ Elm utcában)

Becker Nándor, Dunaújváros  
Zahemszky András, Eger

#### BMG: (Első emelet)

Alapai János, Bp. XII.  
Bálint Kálmán, Zalaszentgrót  
Pozsár András, Kiskunfélegyháza

#### Warner 1.: (1492)

Héglí Henriette, Esztergom  
Lajkó Zsolt, Várpalota  
Kerekes Zsolt, Bp. II.

#### Warner 2.: (3 db)

Csóke Ferenc, Bácsalmás  
Gregus Szilárd, Iklad  
Kiss Róbert, Bp. II.

#### Sony: (Eurithmics)

Gáspár László, Bp. XIV.  
Hirth Tibor, Bácsalmás  
Szállási Tibor, Szolnok

#### InterCom: (A pusztító)

Dakos János, Karcsa  
Ferenczi Balázs, Solymár  
Novotni Attila, Szeged

#### UIP: (Congo)

Gósi Tamás, Bősárkány  
Hegedűs László, Óhid  
Németi László, Bp. XIV.

#### Dr. MIDI: (B,A,B)

? Gábor, Harsány – hívj fel minket!  
Gregus Szilárd, Iklad  
Jónás Zsolt, Dunaújváros  
Lajkó János, Várpalota

#### Gremlin:

Fritz László, Nagymaros

#### U.S.Navy Fighter:

Szintai Balázs, Szekszárd

**HARDWARE****MÉLYVÍZ**

**ÜDVÖZLET A SZÁMÍTÓGÉPEK BELSŐ VILÁGA UTÁN ÉRDEKLŐDŐKNEK. MIVEL NEM LEHET ÚJSÁGCIKKEK ÚTJÁN HARDWARE SZAKEMBEREKET KÉPEZNI, MI EZT MEG SEM PRÓBÁLJUK. INKÁBB NÉMI INFORMÁCIÓVAL LÁTJUK EL AZOKAT, AKIK TÖBBET SZERETNÉNEK MEGTUDNI GÉPÜK MŰKÖDÉSÉRŐL. MINDENKIT FIGYELMEZTETNÜNK KELL: ■ GÉPEK TÖRTÉNŐ SZAKSZERŰTLEN PISZKÁLÓDÁS KÁROS A SZÁMÍTÓGÉP EGÉSZSÉGÉRE ÉS A TULAJDONOS PÉNZTÁRCÁJÁRA.**

# HW Depo



**Lemezes perifériákat vezérlő kártya:** nagyon szép dolog egy csúcsmínőségű konfiguráció rengeteg RAM-mal, de a működését vezérlő operációs rendszer nélkül kb. annyit ér, mint egy kupac kopasz kukac. Márpedig ezt az operációs rendszert valamilyen formában tárolni kell. A bejártott forma – a PC-k történelmi távlatokat átívelő múltjában – ■ mágneses alapú tárolás. Ha nincs ilyen egység (legalább kártya) telepítve, gépünk dühödt csipogásokkal hívja fel figyelmünket erre a hiányosságra.

**Képi megjelenítést vezérlő kártya:** az még rendben van, hogy ■ nemrég divatba jött beszólás szerint: „Neumann egy lamer volt, mert nem ismert cool gamékat”, és a (h)őskorban még lyukkártyán adta meg a válaszait ■ számítógép, mára viszont ■ képi output az elsődleges. Ehhez pedig egy grafikus kártya és ■ hozzá illő monitor szükséges. A vezérlőkártya hiánya szintén heves csipogást eredményez.

**Kommunikációs portok:** valójában nem létszükséglet, de a mutatóvezérlő eszközök (egerek, track ballok, tabletek stb.) egy része ezt használja, és a mai grafikus kezelési felületek felé orientálódó világban igen erős szükségünk van ezek alkalmazására (ezt egy politikus sem fogalmazhatta volna meg körmonfontabban). Valamint, ha netán nyomtatott formában is viszont kívánjuk látni munkánk gyümölcsét, a nyomtatót is ezen portok egyikén keresztül csatlakoztathatjuk számítógépünkre. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy különálló port-vezérlő kártyát ma már igen nagy mutatóvány beszerezni, mivel általában

ez már a lemezegység-vezérlőre van rápasszírozva (ejtsd: integrálva).

**Billentyűzet:** utoljára kerül ugyan említésre, de nélkülözhetetlen kiegészítő. Bár bizonyos megoldások már léteznek részleges hangvezérlésre, illetve bemutatták az első beszédfelismerő programot, nem hiszem, hogy túl hamar át lépünk az ujjkoptatás korszakán. Egyébként Wormsöt sem lehet billentyűzet nélkül játszani, tehát mindenképpen szükséges!

Ezek voltak azok az elemek, amelyek megletekor már elindul ugyan a számítógép, de működése még elég sok kívánnivalót hagy majd maga után! A tényleges működéshez nem elegendők csak ■ vezérlőkártyák, ■ megfelelő perifériáknak is ott kell figyelniük a kábelek végén. Előbb-utóbb elérkezünk ahhoz a ponthoz, hogy feltegyük a kérdést: mi a fenére is akarjuk használni gépünket? A feladat függvényében még rengeteg részegységet lehet és kell alkalmazni a teljes értékű munkavégzés eléréséhez. Az *opcionális kiegészítők* rendkívül széles választékából következzen most néhány, felhasználási területükkel együtt.

**Hálózati elemek:** ezeknek szükségessége általában nagyobb számú (kettőnél több), azonos vagy egymást kiegészítő feladatot végző számítógép esetében szokott felmerülni. Segítségével az adatok megoszthatóak ■ hálózatba bekapcsolt gépek között, főlegessé téve ■ többszörözött háttértároló lekötést (megpróbálok értelmezni: arról lehet szó, amikor 10 MB anyagot floppyn kell átvinni egyik gépről a másikra – TRF), illetve az azonnali reagálást az adatok változására.

**Nagykapacitású archiváló-rendszerek:** amennyiben nagyobb tömegű változó adat kezelésére van állandó szükség, ezekről – biztonsági szempontból – ciklikus rend szerint mentéseket kell készíteni. Az adattömeg nagyságának függvényében előbb-utóbb gazdaságtalanná válik a mentések azonnali elérési háttértárolón (értsd: winchesteren vagy hasonló ketyerén) való tárolása. A hajlékonylemez ugyan cserélhető, de kis kapacitása miatt nagyon nagy mennyiségre lenne szükség, valamint kezelésének körülményessége a mennyiséggel egyenes arányban növekszik. Ekkor válik szükségessé olyan archiváló eszköz alkalmazása, amely cserélhető médiára nagyobb mennyiségű adatot képes kiírni. Ez tulajdonképpen végtelen kapacitást jelent, hisz az igényeknek megfelelő mennyiségű adathordozó használható. Ebbe ■ témakörbe értendő a CD-író is, mert azzal valóban megváltoztathatatlanul archiv hordozók hozhatók létre.

**Hangképző eszközök:** egy alapkiépítésű PC, mint az köztudott, igen szerény hangképzési lehetőséggel rendelkezik, komolyan vetekszik egy hétzenés kulcstartó képességeivel.

**E**havi számunkban a farsangra való tekintettel elárulom, hogyan öltözhetnek chipsetnek. Szóval... Ööö... izé, hirtelen erős késztetés érkezik arra, hogy visszatérjek a rovat valódi céljához, azaz az információ – fruti helyett történő – szétszórásához.

Amennyiben korlátozott memóriakapacitásom ez irányban megbízhatóan működik, úgy valahol a processzor + alaplap + ház + memória témánál hagytam abba. Van tehát, egy már majdnem működő számítógépünk, legalábbis az alapfunkciók tesztelhetők. A továbbiakban ■ gépbe gyömöszölhető részegységekről lesz szó, amelyek nem csak az alaplap csatlakozóiba tehető kártyákat kell érteni, hanem az ezeken keresztül vezérelt egységeket is.

A feltétlenül szükséges részegységek kategóriájába tartoznak azok az eszközök, amelyek nélkül a gép el sem indul, vagy használata komoly nehézségekbe ütközik.

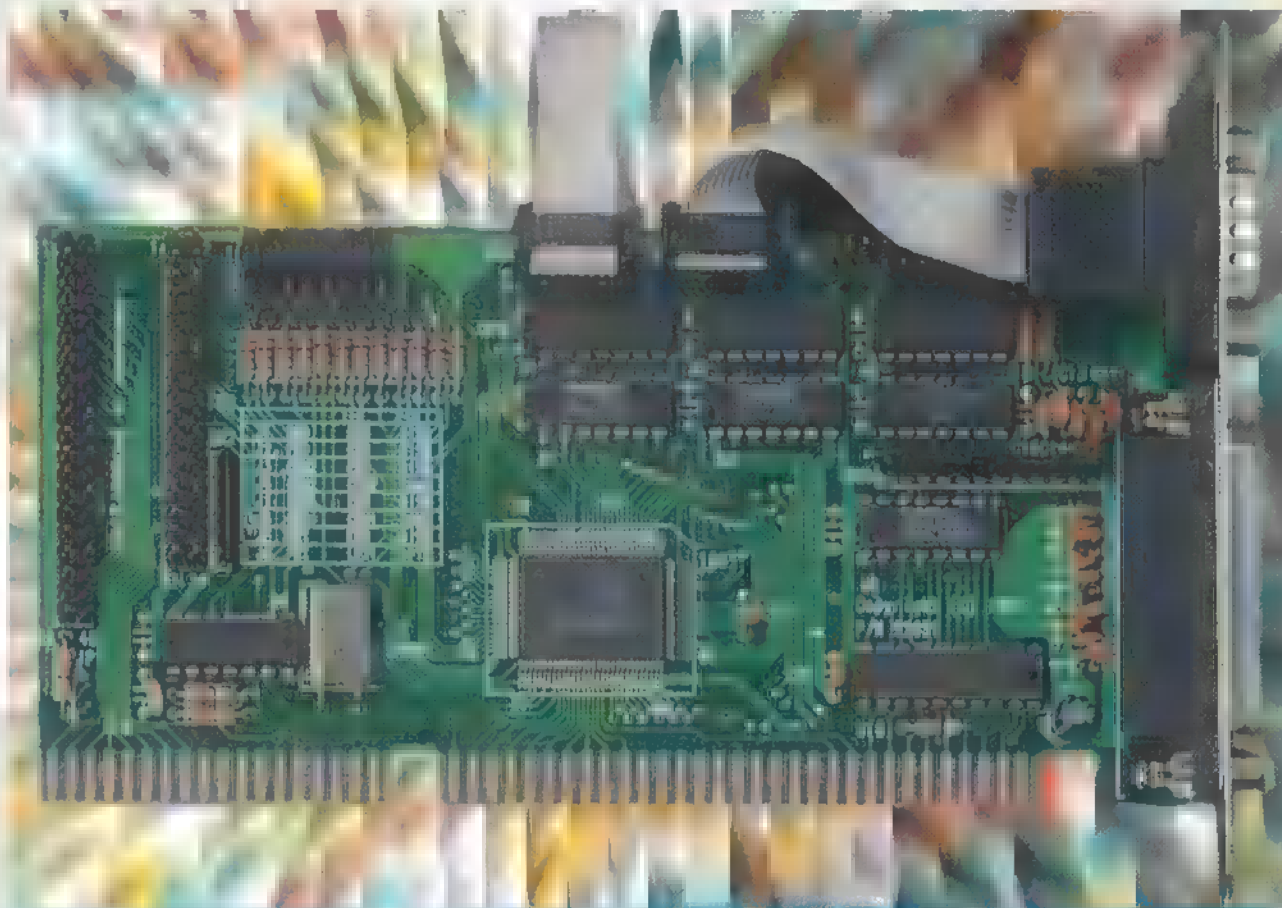


Hú, de szép, méretes egér! Vagy mi van ráírva? Scanner?!

A mai kor igényei bizonyos területeken messze túllépi ezt a szintet. Szerencsére mindenki talál igényeinek és az alkalmazás céljainak megfelelő hangkártyát. Talán mondani sem kell (de miért ne mondjam), hogy ennek a széleskörű választéknak majdnem egyenes következménye az inkompatibilitás nevű bizonytalansági tényező megjelenése.

**Az információtenger hajói:** sajnos/szerencsére (ízlés szerint törlendő – nem lektorilag) nem tartunk még az általában Mátrix néven emlegetett gigahálózat korszakában, mindenestre már most is jelentős adatforgalom zajlik különböző kommunikációs vonalakon. Ezeknek a vonalaknak az általunk való összekapcsolásához, illetve a forgalom növeléséhez a leginkább szükséges eszköz (mármint a csatlakozási lehetőség után) a modem. A hangkártyákhoz hasonlóan itt is a bőség zavarával küzdhetünk, de akkora inkompatibilitási botrányok nem jellemzők, inkább a nemzeti szabványok eltéréseiből fakadnak különböző érdekességek.

**CD-ROM:** bár igen könnyen besorolható a lemezegységek közé, mégis külön témakör, hiszen még nem szerves része a konfigurációnak, de egyre inkább alapkövetelménynek tekintendő. Relatív alacsony ráfordítással ugyan is elég nagy háttérkapacitás érhető el, amit a software-gyártók megpróbálnak kihasználni. Abban, hogy ma szinte már minden CD-n jelenik meg (bár a Wormsnek van floppy verziója is), az is szerepet játszik, hogy kissé körül-



16 bites I/O, 2 soros, 1 games port, FDD – Made in Taiwan

ményesebb másolása, és nagy tömegben olcsóbb CD-t nyomtatni, mint öt HD-s floppyt teleírni.

Az opcionális eszközök témaköre erősen összefolyik a speciális részegységekével. Az alábbi eszközök véleményem szerint még inkább az utóbbi kategóriát képviselik.

**3D (Virtual Reality) eszközök:** erről a kifejezésről általában valamilyen játék ugrik be, azért más felhasználásai is lehetségesek. Minden esetre a játékok közül is csak néhány támogatja a sisakok használatát, és ezeknél sem alapkövetelmény. Amennyiben még magas árukat (értsd: drágák) is figyelembe vesszük, azt hiszem, nyugodtan a speciális kategóriába sorolhatóak.

A 3D megjelenítés másik lehetősége a poligon grafika. Az ilyen alapú software-eket kiemelten támogató segédkártyák mostanság kezdik pályafutásukat, de van az ötletben valami. Mindenesetre valamiféle szabvány kialakítására mindenképpen szükség van (lesz).

**Video kiegészítők:** ezek alatt elsősorban a videojelek feldolgozásához szükséges eszközök értendők. Az egyes megjelenítési lehetőségek már eléggé letisztultak, például nagyobb lélegzetű filmek megjelenítéséhez szinte kizárólagos szabvánnyá nőtte ki magát az MPEG. Speciális alkalmazásoknak tekinthetők a különböző TV adásokat monitorra vivő kártyák és az azokat kiegészítő teletext feldolgozó elemek. Az igazán speciális eszközök segítségével egy komplett videostúdió munkáit is el lehet látni, persze az anyagi szükségletek a magas kategória tetejét döngethetik.

**Egyedi vezérlések, adatgyűjtések:** rengeteg lehetőség van ezen a területen, melyet már lefedtek számítógéppel, de még bőszen találhatunk olyan alkalmazásokat, melyek könnyen gépesíthetők. Analóg vagy digitális műszerek leolvasása és az így nyert adatok feldolgozása már megoldott probléma, szinte bármit megmérhetünk ilyen módon, és megfelelő (általában speciális célra kifejlesztett) hardware-rel a számítógéppel is megértethetjük. Innen pedig „csak” programozói munka kérdése, hogy mit

kezdünk az adatokkal. A vezérlés kérdése is hasonló, csak éppen visszafelé. Természetesen, ha valamit vezérelni kívánunk, annak a működését is ellenőrizni kell, és ez megint adatfeldolgozás.

Ez a témakör leginkább egy példán keresztül szemléltethető: a konyhát komolyan bekábelezve (nem egyszerű mechanikai szerkezetek kiagyalásába öltve energiánkat), és megfelelő csatlakozáson keresztül a gépbe vezetve elérhetjük, hogy ha kiadjuk a „kávé” utasítást, akkor beindul egy folyamat. Ellenőrzi, hogy van-e őrölt kávé és víz a főzőben, és amennyiben teljesülnek a kívánt paraméterek, áramot ad a melegítőtekercsnek. Amint a kifolyt kávé mennyisége elérte a víz mennyiségéből következő maximumot, az áramellátás megszűnik. Ekkor egy mechanizmus valamilyen úton-módon csészékbe juttatja a meghatározott adagot, és hozzáadja a szükségesnek definiált adalékanyagokat. Végül a friss koffeinbomba egy másik mechanizmus segítségével eljut a gép előtt ülők kezébe, mindezt anélkül, hogy akár egy pillanatra is fel kellett volna hagyni a Wormsözéssel.

Végezetül szeretném beindítani az aranyköpések alrovatot. Szívesen vennék bármilyen hardware-rel kapcsolatos ki-, be-, el- vagy át-szólást, melyen sikítva lehet röhögni vagy világfájdalommal eltelve zokogni – vérmérséklet szerint. Senkinek nem kívánok a lelkébe gázolni azzal, hogy kipellengérezzem, ezért a kijelentéseket Imbecillis Pistike fogja megtenni, kinek intelligenciahányadosa vetekszik egy jól fejlett penészgombáéval. Például:

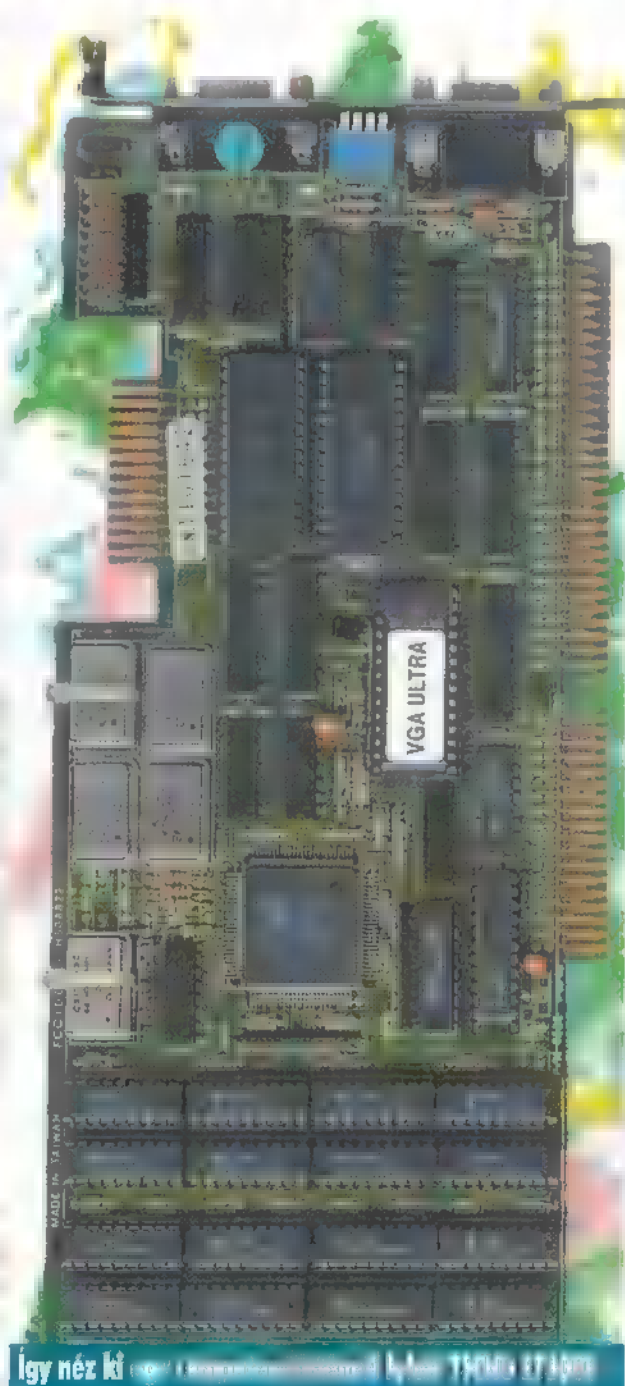
#### Köpés #1

Gézuka: Mondd Pisti, neked milyen vinyó van a gépedben?

Imbecillis Pistike: valami hárddiszk.

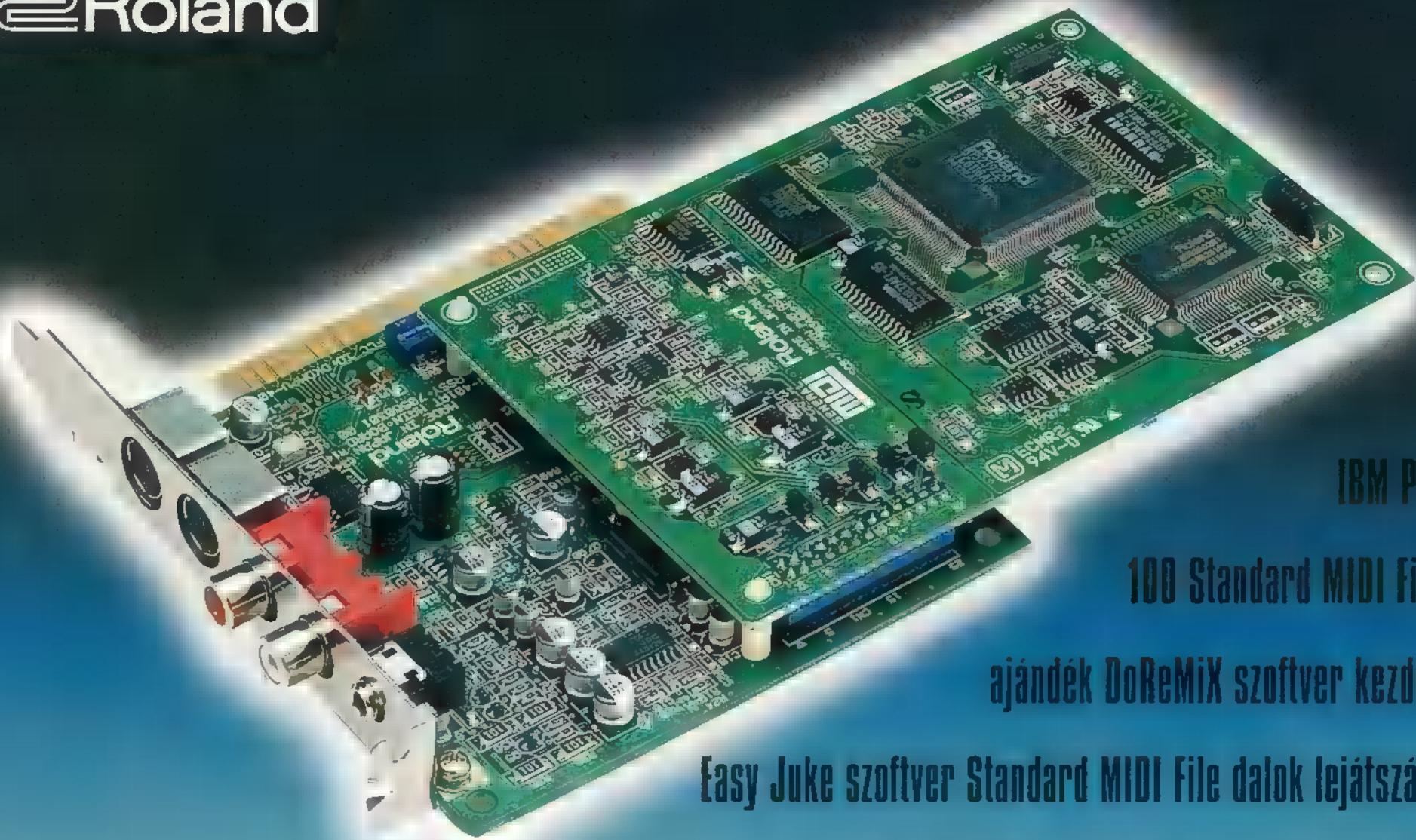
#### Köpés #2

I. Pistike: Eladó bácsi! Tessék nekem megmondani, hogy hány mipszeses ez a kuvadspíd céderom?



Igy néz ki

 Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

# Megérkezett!

## Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi-Music Roland Márkabolt  
1077 Bp. Wesselényi u. 57  
Tel: 3414-735 Fax: 2680-079





**BÁR A CDi SAJNÁLATOS MÓDON NEM ÉLVEZ AKKORA NÉPSZERŰSÉGET, MINT A MULTIMÉDIÁS SZÁMÍTÓGÉPEK, MÉGIS SZÉP SZÁMMAL KÉSZÜLNEK ■ OKTATÓ ■ MULTIMÉDIÁS PROGRAMOK.**

**E**két "műfajt" ötvözte a Philips Media, mikor elkészítette a Forbidden City című terméket. A program betekintést nyújt a kínai történelem fontosabb részeibe, nevezetesen a Ming és Qing dinasztia korabeli életébe (azaz egészen az 1300-as évek közepétől századunk elejéig). A "Tiltott Város" Kína legnagyobb múzeuma – kiváló példája a kínai építészetnek, művészetnek és történelemnek. A Bejingben található múzeum "interaktív változata" a CDi-től megszokott igényességgel, filmekkel, zenével, hangokkal illusztrálja a misztikus kínai kultúrát. A kalandor, ki bemenéskedik a Tiltott Városba, háromféle választás előtt áll. Áttekintheti e kor építészetét (a palotaszzerű építmények külső és belső megjelenését gazdag fotó- és videoanyag illusztrálja, amihez persze a narrátor szolgáltatja a információit), megismerkedhet a Ming és Qing korából származó kincsekkel (vázákkal, kerámiákkal, írásjelekkel), illetve na-



Rózsaszín Párducunk régimódi film, de kellemes kikapcsolódás

gyobb sétát tehet a városban. Mindhárom témakör további témákra, időszakokra bomlik – a CD rendkívül igényesen és részletesen igyekszik bemutatni a kínai kultúra ezen időszakát.

A komolyabb témától elrugaszkodva következzen még néhány CDi érdekesség, először is egy Karácsonyra szánt meglepetés. A Christmas Crisis gyerekeknek készült máskálós, gyűjtögetős "platform" játék. Téralpóval kell összeszedni az ajándékokat, és hógolyóval ledobálni a gonosz játékokat, repülni 3D-ben a rénszarvasok húzta szánal, meg effélék. Aranyos, ha tíz éves lennék, biztos élvezném...

Nagyobbacskaiknak is adott ki filmet a Philips: elsőként a örökzöld Rózsaszín Párduc CDi változatát (nem a rajzfilmről van szó...). Peter Sellers játssza a jól ismert Clouseau felügyelőt, míg Fantomot David Niven alakítja. A Lethal Weapon és a Die Hard producere készítette action-

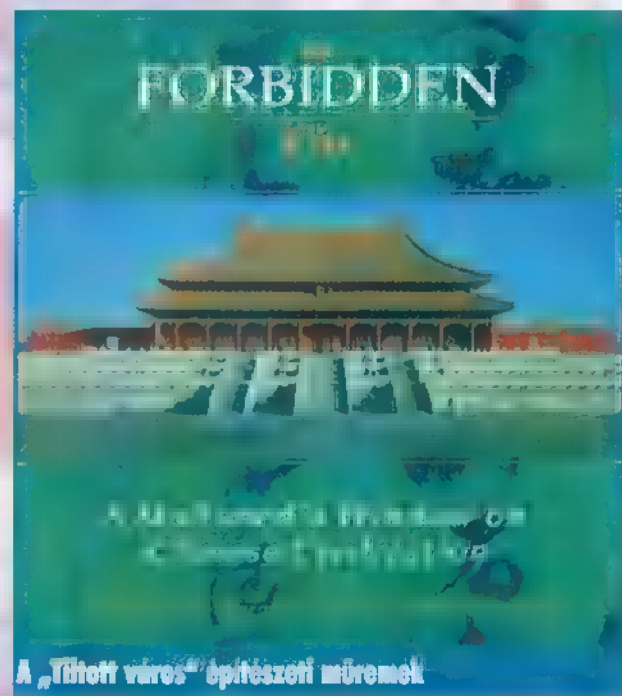
thrillerben, a Road House-ban Patrick Swayze igazi fenegyereket alakít. Verekedések, autós üldözés, robbanások, egyszerűen látványos kis szombat esti movie...

Természetesen mindhárom film dolby surroundos, és – MPEG kártyások figyelem! – VideoCD formátumban van! A Philips ugyanis teljesen átállt a VideoCD formátumra: ezt a film-formátumot a CDi, a VideoCD-k és az MPEG kártyával rendelkező gépek egyaránt lejátszzák. Itt szeretném felhívni minden kedves aggályoskodó figyelmét: software-ből, Windows 95 alól is lehet MPEG-et, így VideoCD-t lejátszani, ha gyors a videokártyád és a gép. DX4/120-on, 2 megás Edge kártyával közel élvezhető (Pentiumon viszont már tökéletes) minőségben nézhető végig egy film.

Mr. Chaos



Biztos fél a rénszarvasoktól!



A „Tiltott város” építészeti műemlek

**Januártól az Interneten!**  
 Tízszer gyorsabban elérhetjük a termékeinket a honlapunkon keresztül.  
**Fax Station** ismertetőket tölthet le fax készülékére az általunk forgalmazott termékekről ■ szakkönyvekről. Teendők:  
 1: 165-4475  
 2: kódszám, vagy: 100# (tudnivalók)  
**SOFTWARE STATION**  
 SOFTWARE & BOOKS FOR PROFESSIONALS

**Szakkönyv újdonságok**

8186#	3D Studio Hollywood and Gaming Effects (NRP)	9,860
71292#	3D Studio IPAS Plug-in Reference, w/CD-ROM	10,880
210648#	Complete NetWare Command Reference, 2/E	7,200
88406#	Computer Graphics in C, 2/E (Addison-Wesley)	6,450
83892#	How to Set Up and Maintain a WWW Site	5,100
71294#	Internet Firewalls & Network Security (NRP)	6,970
212997#	IRQ, DMA, & I/O: Resolving PC Conflicts	5,000
211918#	New Internet Navigator, 3/E (John Wiley & Sons)	5,500
210957#	Photoshop Type Magic (Hayden Books)	6,200
7600#	Teach Yourself Visual Basic 4 in 21 Days (SAMS)	6,120
77811#	UNIX System Admin. Handbook, 2/E w/CD (PRH)	10,600
372524#	Windows95 Game Programming, w/CD-ROM	7,800

**CD-ROM érdekességek**

2371338#	CICA for Windows (InfoMagic) - 4 CD Set	3,800
2372057#	Clipper CD (for v5.2 & v5.3) (Walnut Creek)	4,800
2372673#	Delphi Super Library (Maple Media)	3,800
2372206#	Dr. Dobb's Source Code & Index	4,800
2372422#	Hobbes OS/2 Archive - 4 CD Set! (InfoMagic)	3,800
2370922#	Holy Bible, 3/E (Advantage Plus)	1,800
2372483#	Linux Developer's Resource - 5 CD Set! (InfoMagic)	3,800
2372420#	Linux Library (Red Hat Software)	3,800
2371858#	MOO-TIFF for Linux (InfoMagic) - 2 CD Set	18,800
2372419#	Red Hat Commercial Linux (4 CD + Book)	4,800
2370975#	Standards, 2 CD Set (InfoMagic)	3,800
2372075#	World Wide Web Catalog (InfoMagic)	3,800

A termékek előtt látható azonosító majd egy kettős-kereszt (#) beütése után a kívánt ismertetőt megkapja faxon!  
 1111 Bp., Karinthy Frigyes út 20. Tel./Fax: 371-0704  
 Új! Januártól az Interneten is! <http://www.xco.hu/sws>

## Multimédia stúdióinkban



**Stamford**  
CANADA  
számítógépek



WESTERN DIGITAL



# SONY

monitorok  
CD ROM-ok  
hangszórók  
szórakoztató  
elektronika

**SAMSUNG**



számológépek

**CHERRY**

billentyűzetek

## CD írás akár azonnal is!

# VIDEOBIT

Budapest, XIII. Lehel út 18 Tel.: 269-3440, fax:129-4644

Az igazi multimédia drive!

# Syquest

TECHNOLOGY

## EZ-135 DRIVE

### képhez hanghoz

cserélhető lemezes változatok

külső/első SCSI változatok

videó készítés

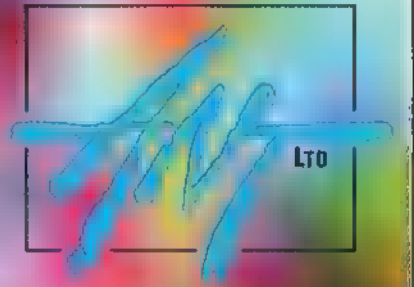
szórakoztató

Árnyékváltoztatás

Hang- és képfeldolgozás

Syquest Technology Inc. 10000 W. Valley Blvd. Torrance, CA 90503

Magyarországi kizárólagos forgalmazó: **VIDEOBIT** Kft. 1330 Budapest, Lehel út 18. Tel: 269-3440, Fax: 129-4644



# MIXIM

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.

Tel/Fax: 210-2800

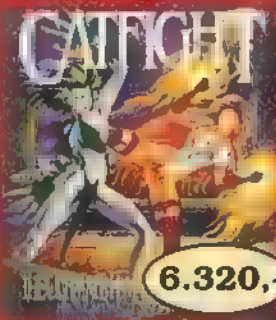
Üzlet és szerviz: 1092 Budapest,

Erkel u. 13/a. Tel: 217-8762, 217-9347

218-5144, Fax: 218-5099

Nyitvatartás: hétfő-péntek 9-18 óra

**Közel 2.000-féle CD-programból választhat  
üzletünkben. Aktuális ajánlatunk:**



**R&M**  
COMPUTER

## gépkonfigurációk (az ár monitort nem tartalmaz)

486 DX2-66Mhz/4 MB RAM/540 MB HDD PCI	90.262,- Ft
486 DX4-100Mhz/4MB RAM/540MB HDD PCI	99.080,- Ft
486 DX4-120Mhz/4MB RAM/540MB HDD PCI	101.080,- Ft
5x86-133Mhz/4 MB RAM/540MB HDD PCI	105.080,- Ft
Pentium 75Mhz/8MB RAM/850MB HDD PCI	143.480,- Ft
Pentium 90Mhz/8MB RAM/850MB HDD PCI	153.480,- Ft

**3 év garancia (1 év teljeskörű, 2 év munkadíjmentes javítás)**

**Monitorok:**

14" monochrome SVGA	12.900,- Ft
14" color SVGA NI,LR	35.900,- Ft
15" color SVGA NI,LR	47.800,- Ft
17" color SVGA NI,LR	88.800,- Ft

**CD drive:**

Sanyo 4x	22.900,- Ft
Sony CDU-76E 4x	22.990,- Ft
Acer DCS-527 5x	24.800,- Ft

**Hangkártyák:**

Acer SP301 16 bit	7.490,- Ft
Dream wavetable 16 bit	11.800,- Ft
Acer DCS509 Wavetable	12.880,- Ft
Sound Blaster AWE 32	25.900,- Ft

A fenti árak az általános forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

# SHARKS!

**NEM IGEN OLYAN ÁLLATFAJ VAN A FÖLDÖN, AKITŐL AZ EMBER ANNYIRA FÉLNE, MINT A CÁPÁTÓL. A LEGTÖBBEN A CÁPÁT EGY TÁTOTT SZÁJJAL ÚSZÓ „GYILKOLÓ-GÉPNEK” TEKINTIK, PEDIG EGY GYAKORLATILAG EGY-ÁLTALÁN NEM ISMERIK EZT A HALFAJTÁT.**

A cápa a ma élő fajok közül az egyik legősibbnek tekinthető, hiszen – egyes források szerint – több millió éve úszkál a világ óceánjaiban. Ennek ellenére nagyon sokáig szinte semmit nem tudtunk róluk, ugyanis az ember, amikor cápát látott vagy megölte, vagy olyan messzire menekült, amilyenre csak bír. Ráadásul a „népszerű” filmek sem igazán tettek jót image-ének, gondoljunk csak a Cápa sorozatra és társaira. A Discovery Channel – amelyik „melleleg” a világ egyik, ha nem a legjobb műholdas csatornája – multimédiás CD-ROM-ja ezen a szemléleten próbál meg változtatni.

A program kezelőfelülete egyszerű, mégis látványos. Indulás után – némi bevezetőt követően – egy tengeralattjáróban találjuk magunkat, ahol a „vezérlőpulton” hét gombot fedezhetünk fel:

**About Sharks:** ebben a részben megtudhatjuk, hogy mi is a cápa, hogyan csoportosíthatjuk őket, megtekin-



Keresd a párját! Avagy ismerd meg a cápa

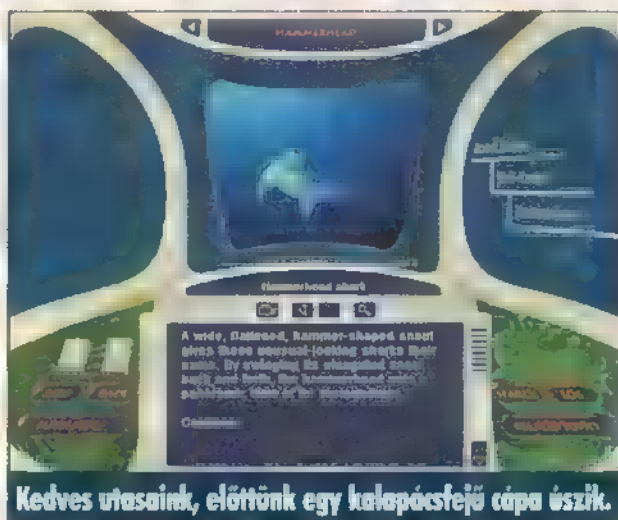
hetjük a cápa fejlődését, tanulmányozhatunk cápa-fossziliákat, közelebbről megismerhetjük a „jól ismert” cápaikat (tigris-, kalapácsfejű-, nagy fehér cápa stb.) és a rokonaikat, mint például a ráják, valamint összevethetjük a hiedelmeket a tényekkel.

**The Shark Body:** itt aztán elmondhatjuk, hogy részeire szedjük a cápát. Külön-külön megvizsgálhatjuk alkotóelemeit a fejtől a farkáig, pontosabban a farokuszonyáig. Ezenkívül a „méretek és erők” cikkből megtudjuk, hogy nem mindig egy hatalmas állatra kell gondolnunk, ha cáparól van szó, ugyanis a legkisebb kifejlett állapotában sem nagyobb, mint 8 hüvelyk, vagyis mindössze 12 centiméter! Ezeknek a „félelmetes ragadozóknak” az átlagsebessége 1.3 mérföld/óra, bár az is igaz, hogy például a mako cápa rövidtávon képes 60 mérföld/órás sebességre felgyorsulni.

**A Shark's Life:** a cápa életét bemutató cikkek között olvashatunk születésük titkairól (sőt néhány cápabébi világra jöttét is megtekinthetjük videón), a táplálkozásuk mikéntjéről, vagyis hogy mit és hogyan esznek (mondanom sem kell, nem az ember a fő fogás a napi menüben), előfordulási helyeiről vagy a cápa vándorlásáról.

**People and Sharks:** ember és cápa. Szárazon és vízben. Választ kapunk arra a kérdésre, hogy valóban veszélyesek-e ezek az állatok. Képekben, sőt videón tanulmányozhatunk néhány cápatámadást, illetve annak emlékét. De a másik végletet is bemutatják a szerzők, vagyis azt, hogy milyen, amikor az ember vadászik a cápára, és hogy mi minden készülhet a kifogott halból.

**Ask the Experts:** tíz érdekes kérdést (pl.: melyik a kedvenc cápa és miért?) tehetünk fel négy neves



Kedves utasaink, előttünk egy kalapácsfejű cápa úszik.

cápaszakértőnek, dr. Samuel Grubernek, dr. Jose Castronak, dr. Eugenie Clarknak és dr. Charles Manire-nak.

**Video Gallery:** nyolc hosszabb – 3½-5 perces – video-összeállítást tekinthetünk meg, amelyek egyrészt a cápaikat (pl. a nagy fehér cápát), másrészt a cápaikat tanulmányozókat mutatják be közelebbről.

**Shark Tag:** ha már eléggé megismertük ezt a nem mindennapi állatfajt, akkor egy egyszerűbb játékon lemérhetjük tudásunkat. Egy kép van letakarva a választott szinttől függően 6, 12 vagy 24 lappal. Ezeket a lapokat cápa, cápa nevei, cápa részek és ezek nevei láthatók



Hol is kezdjük az „utazást”?

MULTIMÉDIA

MÉLYVÍZ

(Face Down) vagy csak a lapok háta (Face Up).

A feladatunk, hogy összepárosítsuk a megfelelő darabokat. Ha egy párt megtaláltunk, akkor az eltűnik és így láthatóvá válik az alatta lévő kép egy részlete, amikor pedig minden párt megtaláltunk, az egész kép.

A program kezelését nincs értelme hosszasan taglalni, annyira egyértelmű. Inkább felhívom a figyelmet a nagyító ikonra, amely segítségével az ablakban látható videó vagy kép teljes képernyőt



Ki a nagyobb a cápa vagy az ember?

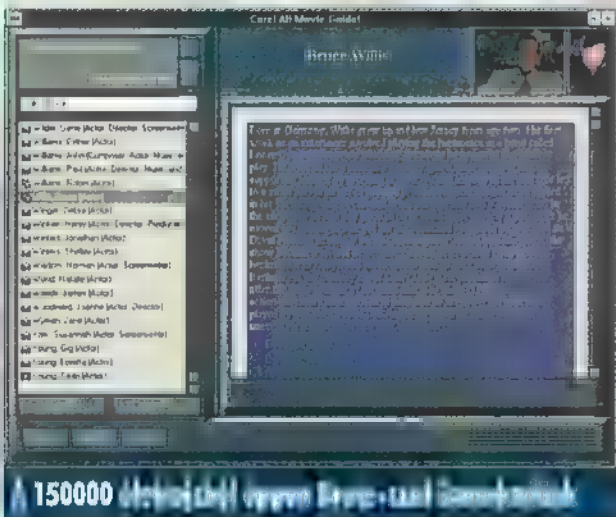
betöltő változatát tekinthetjük meg. Ezeket a képeket – több, mint kétszázat – egyébként a CD PICTURES\ZOOM alkönyvtárban találjuk meg BMP formátumban, így ezekben a program elindítás nélkül is gyönyörködhetünk.

Giraffe

**COREL CD HOME****MÉLYVÍZ**

**A COREL CD HOME SOROZATBAN JELENT MEG A COREL ALL MOVIE GUIDE, AMI BEVALLOTTAN (ELEGENDŐ CSAK A HIRDETÉSÉRE EGY PILLANTÁST VETNI) A MICROSOFT CINEMANIÁT SZERETNÉ HÁTTÉRBE SZORÍTANI.**

Először azt terveztem, hogy megpróbálom elkerülni – túlszűrt evidens – All Movie Guide hasonlítgatását a Microsoft Cinemaniához, de többszöri kísérletezés ellenére sem sikerült. Pedig két program teljesen más oldalról próbálja megközelíteni ugyanazt a témát. A Corel inkább – mondhatjuk, hogy szokás szerint – a mennyiségre koncentrált, és sajnos ez megint a minőség rovására ment. Valóban lenyűgöző (és reklámokban is nagyon jól néz ki), hogy az All Movie Guide 48 ország 90.000 mozi- és videofilmével, 150.000 filmes személyiséggel (színészek, rendezők, operatőrök stb.) foglalkozik, és hogy a CD-n több mint 400 fénykép és 70 Quick-Time formátumú videó található. De! Sok filmről csak egy-két szót találunk, a stáblisták egy jelentős része hiányos (főleg a nem amerikai filmeké), a fényképek mindegyike portré és videók is csak interjúkat tartalmaznak (pl. Charles Bronsonnal, Kim Basingerrel, Kevin Costnerrel vagy Bill Cosbyval),



nincs egyetlen kép sem a filmekből, nem találunk filmrészletet vagy zenét. Megint az All Movie Guide felé billentem a mérleg nyelvét a díjazott és díjra jelölt filmek listája. Ugyanis a program nem csak az Amerikai Film Akadémia díjazottjait (magyarul az Oscar-díjasokat) és díjra jelöltek mutatja meg, hanem megnézhetjük, hogy kik nyerték a New York-i filmkritikusok, a velencei, a Cannes-i, a berlini nemzetközi filmfesztiválok, a Brit Akadémia és a Golden Globe díjait, illetve kik kerültek a National Board of Review of Motion Pictures válogatás legjobb 5, illetve legjobb 10 filmje közé. De! Miért hiányoznak az 1995-ös Oscar-díjazottak, miért hiányoznak a két utolsó Golden Globe lista, és miért csak 1984-ig találhatók meg a filmfesztiválok és az egyéb filmes versengések eredményei?

A keresés és az egyéb szolgáltatásokban viszont valóban csak a megszokás az, ami a Cinemania mellett szólhat, ugyanis sokkal könnyebb megtalálni egy konkrét vagy nem is

# ALL-MOVIE GUIDE

annyi konkrét filmet az All Movie Guide-ban. A keresést megkönnyíti a 44 különböző filmtípus, hogy évszámként nevezetes korszakokat is megadhatunk, a több tucatnyi kategóriát (TV-film, gyerekmű stb.), és hogy a filmek stílusa alapján is kutakodhatunk (avantgárd, szatirikus, paródia stb.). Ezekon kívül természetesen sok más szempontot megadhatunk (FF vagy színes, korosztályi besorolás, készítés helye stb., stb.), de ezek mindegyike megtalálható a Cinemaniában is. A kulcsszavas keresés viszont igen csak kötött, ugyanis nem tetszőleges szóra kereshetünk, hanem csak fix, előre megadott szavakra.

Ha valaki nem csak az amerikai filmekre kíváncsi, akkor megint csak az All Movie Guide előnyben. Már a keresés mikéntje nagyon látványos forgatható földgömbbel és a nagyítóval, de igazából a megtalált filmek száma tetszett. A 81 magyar alkotás majdnem pontosan ötször annyi, mint amennyi a Cinemania '96-ban van. Így olvashatunk (és csak mi, hanem szerinte a nagyvilágban mindazok, akik megveszik ezt a CD-t) a Nagy generációról, Mészáros Márta Magzatjáról, Latinovits emlékezetes alakításáról Szindbádban, Esti Kornél csodálatos utazásáról, de megtaláljuk Hugó a vizilót vagy az elmúlt év egyik legvitatottabb filmjét, az Igazi Maot.

A filmeket – ahogyan a Cinemaniában – különböző szempontok szerint pontozták, és ezek alapján is rájuk kereshetünk. Ez a pontozás minden esetben a szerkesztő, a kritikusok véleményét tükrözi, éppen ezért nagyon szubjektív. Ráadásul is minden film kapott pontszámot (mint a Nemzeti Sportban a kapusok), és így megint csak megkérdőjeleződik az értékelés. Az All Movie Guide-ban nem csak a filmek, hanem a színészek, rendezők, operatőrök stb. is pontozottak (mondanom sem kell, hogy nem mindenki), ami megint csak olyannyira szubjektív teszi, hogy az egész komolysága kérdésessé válik. Az egyes emberek „történelmi fontosságuk” és „népszerűségük” alapján kaptak számot, egy és tíz között. Úgy látszik, nem akartak senkit sem megbántani, ezért öt alatti pontszámok nincsenek. Az egyik legtipikusabb érték a 7/2. Mind fontosságra, mind népszerűsége ezt a pontszámot kapta Johnny Depp (Ollókezü Edward, Cry Baby), Milos Forman (a Hair rendezője), „Krokodilos” Paul Hogen, Val „Batman” Kilmer, Ben Kingsley (Gandi), Steve Martin, Liza Minelli, a három Moore: Demi, Dudley és Roger, Bill Murray (Szellemvadászok I & II és nagy kedvencem az Idétlen időkig), Oliver Stone (Szakasz, ...) és például Donald „Hawkeye” Sutherland. De ugyanebbe a kategóriába sorolták Gerarde Depardieu-t, Yves Montandot, Marcello Mastroiannit. Eggyel jobb „osztályzatot” kapott (vagyis az egyik kategóriában 10-est) Michael Douglas, Tom Hanks, Sir Anthony Hopkins, Eddie Murphy, Jack Nicholson, David Niven, Leonard Nimoy (alias Mr. Spock), Roman Polansky, Ronald Reagan, Robert Redford,

Burt Reynolds, Sylvester Stallone, Raquel Welch. Míg 10/10-esre érdemesnek találtattott Kirk Douglas, Jane Fonda, Jim Henson (a Muppet Show atyja), Paul McCartney, Marilyn Monroe, Elvis Presley és Arnold Schwarzenegger.



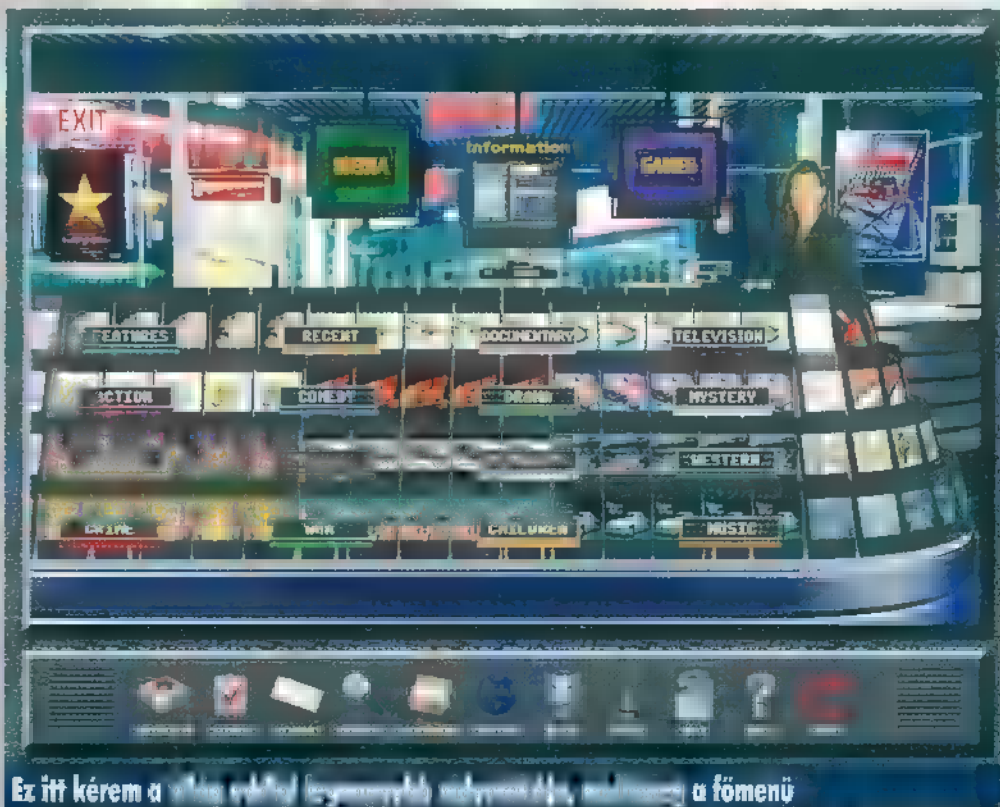
**Az All-Movie Guide-ban 81 magyar filmet találtunk**

A magyarok közül 7/2/7/2-et kapott Sir Alexander Korda, alias Korda Sándor (többek között Dzsungel könyve, a Bagdadi tolvaj), míg testvérei, Vince és Zoltán, valamint Zsigmond Vilmos (Harmadik típusú találkozások, Szarvasvadász) még ennél alacsonyabba értékeltetett (7/2/5 vagy 5/7/2). Inkább nem kommentálok, mindenki döntse el maga, hogy szerinte mennyire „pontosak” a pontok.

Az All Movie Guide egyik legfőbb érdeme a többplatformúság. Ugyanis a CD-n nem csak a PC-s, hanem egy Mac-ös változat is megtalálható. A PC-shez szükség van egy MPC Level 2-es gépre (486SX25, 4MB RAM, 640 x 480 x 256-os SVGA, kétszeres sebességű CD-ROM olvasó, hangkártya), míg a Mac-ös változat 68030 processzort, 8 MB RAM-ot, kétszeres sebességű CD-ROM olvasót és System 7.1 operációs rendszert igényel.

A fentiek tükrében arra a kérdésre, hogy Corel All Movie Guide vagy Microsoft Cinemania nehéz lenne válaszolni, mert mind a kettő mellett és ellen is sorakoztathatók az érvek. Ráadásul az „ismeretlen” coreles program az árával is megpróbálja a hezitáló vásárlót maga felé csalogatni, hiszen a \$25-os (ittthon kb. 4000 Ft) ár igen-igen csábító.

**Giraffe**



**Ez itt kérem a...**

ROBERT LOUIS

# Classic Books

COREL CD HOME

MÉLYVÍZ

**A COREL CÉG VEZETÉSE A TAVALYI ÉV ELEJÉN ÚGY DÖNTÖTT, HOGY ELINDUL A MICROSOFT ÁLTAL KIADOTT ÚTON, ÉS TŐLÜK MEGSZOKOTT ELÁNNAL VETETTÉK MAGUKAT A HOME STÍLUSÚ PROGRAMOK GYÁRTÁSÁBA. ENNEK EREDMÉNYE, HOGY 1995 KARÁCSONYÁRA A SOFTWARE-EKET ÁRUSÍTÓ BOLTOK POLCAIN MEGJELENTÉK A COREL CD HOME SOROZAT TAGJAI.**

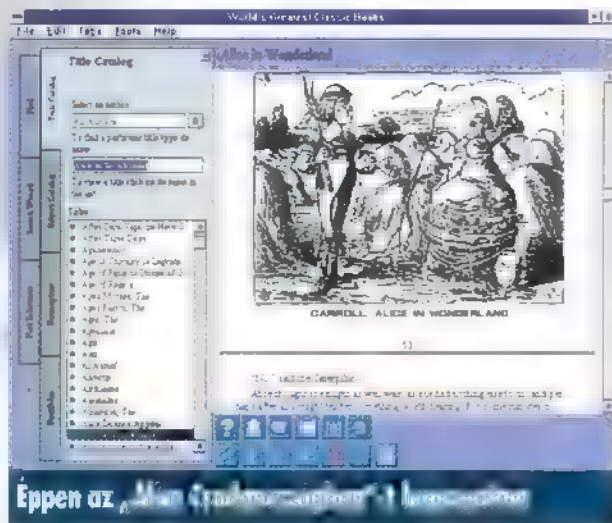
**A** programok jelentős része a legfiatalabbaknak, a 3-7 éveseknek (pl.: Red Rhino, The Interactive Alphabet), egy része a homoludenseknek (pl.: Arcade Mania, Wild Board Games), egy része a kikapcsolódásra vágyóknak (pl.: The Complete Herman Collection, All-Movie Guide), míg a maradék a komolyabb felhasználóknak szól. Ez utóbbi kategóriába sorolható a World's Greatest Classic Books, amely több ezer mű teljes szövegét tartalmazza. Hogy pontosan mennyit, azt jótékony homály fedi, ugyanis a művek listájában ugyan „csak” 1751 tétel szerepel, de ezek között találunk jó párat, amelyek több írást is tartalmaz.

A CD-n, a művek szövegein kívül, több száz eredeti illusztrációt (Alice csodaszámban, Pinokkió, Gulliver utazásai, Kipling mesék, Utazás a Föld középpontja felé stb.), egy tucatnyi videorészletet (Dzsungel könyve, Gyilkossághoz öltözve, Aladdin és a csodalámpa, Pygmalion, Az élő biblia, Kincses sziget stb.), majd kétszáz szerző életrajzát (Henry Brooks Adamstól William Butler Yeatsig) és a teljes „The American Heritage Concise Dictionary 3rd Edition”-t, az egyik – ha nem a – legjobb angol értelmező szótárt találjuk, amelyet a képernyő alján lévő ikonra vagy bármelyik szóra kétszer kattintva aktiválhatunk.

A program bejelentkező képernyőjének bal szélén, egy listában találjuk valamennyi mű címét, ABC sorrendben. Természetesen egy könyvet a legegyszerűbben és leggyorsabban akkor kereshetünk ki, ha ismerjük a címét, hiszen ahogy elkezdjük begépelni, a program – jól nevelten – azonnal ugrik a lista megfelelő elemére. Ha a pontos címet tudjuk, de ismerjük a szerzőt, ez alapján is szortírozhatunk. Ha teljesen tájékozatlanok vagyunk cím és szerző tekintetében, több lehetőség közül választhatunk. A legegyszerűbb, de a legkevésbé rugalmas a Subject Catalog lapon, az előre megadott kulcsszavak között keresgélünk. Következő lehetőségünk, hogy a Find lapon adunk meg egy szót, ekkor a program pillanatok alatt megkeresi az összes olyan könyvet, verset és egyéb irományt, amelyben az megtalálható. Ha ez a megoldás sem nyeri el a tetszésünket, használjuk a Searching Wizardot. A varázsló először egy szót kér, amelyet mindig meg kell adnunk (kikerülésének egyetlen módja, hogy „a”-t adunk meg, hiszen ez minden szövegben előfordul), majd a szövegekörnyezetet: szöveg, életrajz és/vagy képalírás. Ezután a szerző, szerzők neve, a szöveg típusa (dráma, vers, tudomány, filozófia stb.), keletkezésének helye (kontinens, ország), megjelenésének időpontja (konkrét év vagy időintervallum), illetve időszaka (pl. reneszánsz) következik. Ezen ismeretek birtokában a program a listában csak azokat a műveket hagyja meg, amelyekre megadott feltételek teljesülnek. (Például: Shakespeare XVII. században íródott drámái közül, melyikben szerepel a „kill” szó.)

Ha valaki nem csak a művekre, hanem azok szerzőire is kíváncsi, akkor a Biographics lapon 195 életrajzot olvashat

végig, illetőleg egyes személyeknél még a portréját is megtekintheti. Ezek az illusztrációk általában festmények vagy rajzok, ugyanis a World's Greatest Classic Booksban kizárólag olyan szerzők művei találhatók meg – nagy valószínűség szerint a szerzői jogok miatt –, akik már legalább száz éve el-



hunytak. Emiatt sajnos sok olyan mű maradt le a korongról, melyeket szerintem sokan olvasnánk szívesen eredetiben, hogy csak Robert Merle-t vagy Ernest Hemingwayt említsem. A portrékon kívül – ahogy azt már írtam – majd 300 eredeti illusztrációt is találunk. Ezeket az adott műnél is kereshetjük, de ha valaki összegyűjtve nézegetné a képeket, akkor ezt a Portfolio lapon megteheti. Itt megtalálhatjuk valamennyi képet – illusztrációt és portrét –, valamint a tizenkét videorészletet.

Abban az esetben, mikor több olyan művet keresünk, melyek közül nem mindegyiknek tudjuk a pontos címét, hasznos szolgáltatás a Past Selection, ahol a program elindítása óta kiválasztott (megtekintett, válogatás után listára felkerült) írásk címét együtt találjuk.

Végül is, milyen jellegű írásk találhatók meg a CD-ROM-on, mely könyveket kapjuk meg \$25-ért (kb. 4000 Ft-ért)? A teljes felsorolástól inkább eltekintek, mert kissé egyhangú lenne egy hat pontos betűkkel sűrűn teleírt, öt oldalas lista, arról is beszélve, hogy Mr. Chaos és Süti együtt kapnának sikitófrászt (az érdeklődőknek feltesszük a BBS-re az összes iromány címét tartalmazó listát), ezért következzen egy rövid szemelvény: Antigone, Iliász, A józan ész kritikája, Ben Hur, Pygmalion, Huckleberry Finn, Tom Sawyer kalandjai, Tamás bátya kunyhója, Twist Olivér, Copperfield Dávid, Pán Péter, Pinokkió, Hamupipőke, A dzsungel könyve, Vadölő, Decameron, Faust, Moby Dick, Vörös és fekete, Cyrano de Bergerac, Anna Karenina, Háború és béke, Nyomorultak, Hamlet, Antonius és Kleopátra, Lear király, Sok hűhó semmiért, A három testőr, a teljes Biblia (King James változata), a Mormon

biblia, a Korán, a függetlenségi nyilatkozat és még sokan mások.

Aki jobban szereti, ha kézbe is veheti az olvasnivalót, az egyszerűen kinyomtathatja a kívánt részletet vagy akár a teljes szöveget. De ezt nem kötelező megtennünk a programból, hiszen egy-két kattintással a kijelölt részletet, a teljes szöveget, az aktuális képet stb. a clipboardra is felrakhatjuk, és onnan már tényleg azt csinálunk az anyaggal, amit akarunk (vagy tudunk).

Ha valaki beletemetkezik ezekben az íráskba, akkor előbb-utóbb eljut oda, hogy szeretne egy-egy részt megjelölni, kiemelni, ahogyan azt sokan az eredeti könyvekkel is teszik. Ehhez World's Greatest Classic Books kínál négy különböző színű szövegekkiemelő filcet és végtelen számú könyvjelzőt. Ezekhez megjegyzést fűzhetünk, valamint emlékeztető(ke)t magához a teljes szöveghez. Sőt, jelöléseink akár egy előadás bemutatóját is képezhetik, hiszen az EDIT menüben található Slide Show funkcióval a kijelölt bejelöléseket sorban bemutatja a program.

Azt hiszem, a World's Greatest Classic Books az a CD, amelyet nyugodt szívvel ajánlhatok mindenkinek, akit egy kicsit is érdekel az irodalom, és tud vagy jelenleg tanul angolul. Ugyan a multimédiás CD-khez nem tartozik kilométer, de ez a termék maximálisan megérdemli a PC-X TOP jelzést.

Giraffe

Turtle Beach újdonság!

## Turtle Beach TBS2000

Windows95 Plug and Play (tényleg!)

4-48 KHz 16 bit 64X oversampling

2 Mb hangminta

101% Sound Blaster kompatibilis (rajta van)

Szoftverhegyek

27000 Ft

## Turtle Beach Tropez

SampleStore mintavevő

101% Sound Blaster kompatibilis (ezen is rajta van)

2 Mb ROM, 12 Mb RAM-ig

Szoftverhegyek

38000 Ft

Ajándék CD minden kártyához

AMECON Budapest Kft.

Tel/Fax: 06-20 460436, 06-30 404781

5% kedvezmény a PC-X olvasóknak!

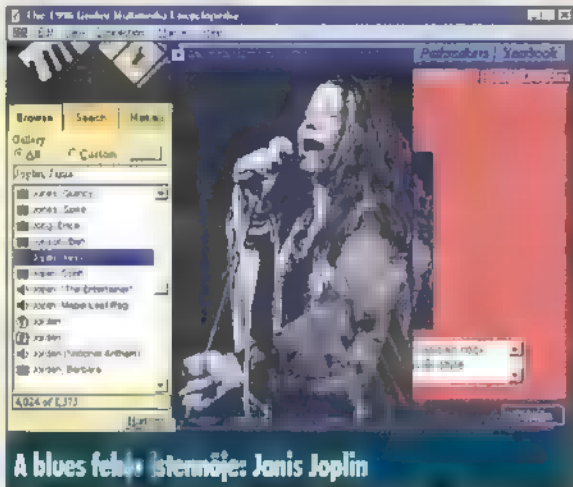
**MULTIMÉDIA****MÉLYVÍZ**

**JEAN GROLIER XVI. SZÁZADBAN ÉLT KÖNYVBARÁT, MECÉNÁS VOLT, AKI HATALMAS, 3000 KÖTETES KÖNYVTÁRAT GYŰJTÖTT ÖSSZE, S BŐKEZŰEN TÁMOGATTA ■ KORABELI KÖNYVKIADÁST. TALÁN NEM VÉLETLEN, HOGY NAPJAINK EGYIK LEGRÉSZLETESEBB MULTIMÉDIÁS ENCIKLOPÉDIÁJA IS NEKI ÁLLÍT EMLÉKET.**

toljára az 1992-es kiadással találkoztam (PC-X 1994. december), azóta sokat fejlődött ■ világ, a számítástechnika és a Grolier is. A legújabb kiadást már Windows 95 kompatibilisként jellemzik, ami annyit takar, hogy gond nélkül fut ezen operációs rendszer alatt, de nem követeli meglétét, vígan elvan az előző verzióval is. A készítőik igazából nem bízták magukat teljesen a Microsoft kényére-kedvére, ami abban nyilvánul meg, hogy ■ képi megjelenítésre az Apple Computer Inc. QuickTime rendszerét használták. Biztos, ami biztos...

A program pontosan 32731 szócikket tartalmaz, amelyekhez általában még valamilyen multimédiás információ is tartozik.

A tengermeyi információban többféle módon tudunk keresni. Egyszerűbb esetben csak beírjuk a keresni kívánt szót a megfelelő mezőbe, s ■ program felsorolja, hogy talált utalást a keresett szóra. Bonyolultabb esetben előfordulhat, hogy több, egymással összefüggő szót, ill. szókapcsolatot kéne felfedni. A komplex keresési

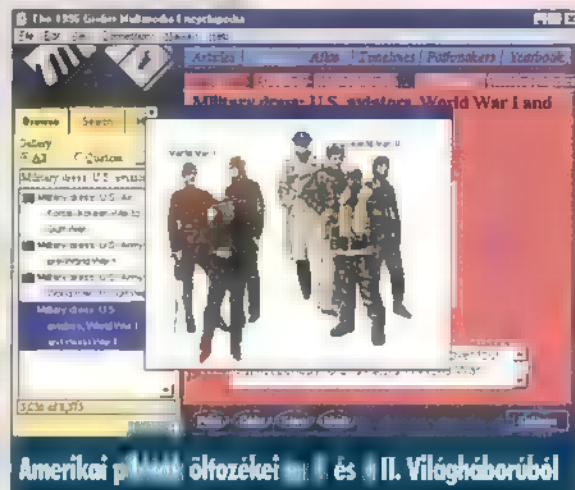


A blues felhősternője: Janis Joplin

mód segítségével logikai kapcsolatot hozhatunk létre a keresni kívánt szavak között, valamint megadható, hogy hány szónyi távolságra lehetnek egymástól. Bármelyik módszert ■ alkalmazzuk, ■ keresett szó megadásakor használhatók a szokásos helyettesítő karakterek is.

Ha gyakran kell ugyanott fellapoznunk elektronikus lexikonunkat, célszerű valahogy megjelölni az adott oldalt. Itt ugyan nem hajthatunk számfűleket ■ kívánt oldalakra, ehelyett megjelölhetjük a szükséges szócikket. A kijelöléseket természetesen elmenthetjük, akár több különbözőfelét is, így ha többen dolgoznak ugyanazon a gépen ezzel ■ programmal, akkor sem fogják egymás munkáját zavarni.

Az egyes címszavakhoz sokféle kiegészítés kapcsolódhat. A szokásos álló- és mozgóképen, hanganyagokon kívül találkozhatunk táblázatokkal, tények gyűjteményével, interaktív anyagokkal (ezek általában bemutatják valaminek ■ kezelését, működését, amit a magyarázat után ki is lehet próbálni), valamint térképekkel.



Amerikai p... öltözékei ■ és ■ II. Világháborúból

A mozinak, vagyis filmbejátszásnak jelzett anyagok jó része tulajdonképpen animáció, amely látványosan mutatja be, pl. ■ Öböl-háború lefolyásának menetét, vagy a négyütemű motor működését.

A földabroszok meglepő részletességgel és pontossággal ábrázolták, pl. hazánkat. Szimpatikus dolog, hogy az országok térképei mellett megtalálható ■ jelentősebb (általában a fő-) városok és ezek belvárosainak vázlatos képe is (nem

mondom, hogy annak alapján bárhova el lehetne találni, de nem is azt a célt szolgálja).

Bár ■ ember nem szokott csak úgy kiolvasni egy lexikont, azért mindenképpen érdemes azt lapozgatni. Erre inspirál ■ Grolier adatainak szervezése, pl. a Pathmaker menüpont, mely alatt az emberiség fejlődésének mérföldköveit lerakó személyeket ismerhetjük meg (ej, be' szép mondat volt!), köztük kutatókat, felfedezőket, utazókat, űrhajósokat stb.

A tudomány számos ága közötti eligazodást a Knowledge Tree, vagyis a Tudás Fája hivatott segíteni, itt azonban nem probléma, a leszállítunk egy almát és nem kell az egészet rákenni arra a szerencsétlen Évára (persze, akkor még nem volt a nyuszi, aki egy bögre kakaóért minden balhét elvisz...).

Ehelyett a fa ágain végiglépelve tudjuk szűkíteni az áttekintendő témák körét, míg végül eljutunk egy átfogó szócikkhez, amely valószínűleg tartalmazza a kívánt információt.

Egy enciklopédia vagy lexikon tartalmát igen nehéz tesztelni, főleg, ha nem sok idő áll rendelkezésünkre. Első pillantásra úgy tűnik, hogy általános ismerethordozóként megállja a helyét. Második pillantásra láthatóvá válik, hogy teljes mértékben amerikai közönség részére készült. Ezt bizonyítja számos táblázat, melyek csak az USA különféle statisztikai adataival foglalkoznak.

Nem tudom, végül mit gondoljak felőle. Bár hatalmas ismeretanyagot hordoz, mégiscsak az amerikai piacra készült, ez igencsak érződik ■ tartalmán. Akinek kisujjában van a nyelv, s gyakran van szükség alapvető információkra szinte bármilyen témában, az elégedett lehet vele, de őszintén megvallva, jó lenne, ha készülne valami a kontinentális piac részére is (az már fel sem merül bennem, hogy esetleg egyszer valaki kifejezetten ■ magyar piacot célozza meg), s nem csak az amerikaiak farvizében kéne evickélnünk.

**BigZoo**

# Képtárak

**SOHA NEM ÁLLÍTOTTAM, ■■■ ÉRTEK A FESTÉSZETHZ, ENNEK ELLENÉRE SZERETEM NÉZEGETNI (FŐKÉNT RÉGEBBI) MESTEREK MŰVEIT. GYAKRAN ELGONDOLKOZOM AZON, HOGY MIKÉNT TUDTAK ELKAPNI EGY RENDKÍVŰL KIFEJEZŐ MOZDULatot, ■■■ ANNYI ÉLETTEL FELRUHÁZNI ■ EGY TÁJKÉPET, HOGY SZINTE „BELE LEHET MÁSZNI”.**

ellemes meglepetésként ért, hogy mi magyarok is készítenek kiténő multimédia programot. Igaz, kicsit elbizonytalanodtam az igényes kidolgozhatóságot illetően, mikor a MINOR Kft. képviselője elmondta, hogy össz-vissz egyetlen CD-ROM-on található meg ■ nyolc képtár (Kunsthistorien, Louvre, Metropolitan, National Gallery, Prado, Szépművészeti, Uffizi és a Zwinger) XII. és XIX. század közötti történetét bemutató anyaga. Szerencsére rendkívül kellemes meglepetés ért, mikor kezembe kaparintottam a kiadványt. Nemcsak ■ festmények keletkezésének időpontja és ■ festő neve, hanem a festmény korrekt elemzése is megtalálható rajta, valamint érdekes ado-

maként a létrehozásához kapcsolódó „pletyka” is. Innen tudtam meg például, hogy Mona Lisa arcán fellelhető titokzatos mosoly annak a figyelmességnek is köszönhető, hogy Leonardo nem hagyta unatkozni modelljét, hanem folyamatos szórakoztatásról gondoskodott számára. A Festők életre hozta éppen annyi adatot tartalmaz, hogy a lehető legtöbbet közölje, de ne legyen száraz.

Mivel interaktív képzőművészeti albummal állunk szemben, nem kell meglepődnünk azon, hogy ■ szakki-fejezésekre kattintva megkapjuk lexikális meghatározásukat.

Kezelése könnyű, a divatos szóval érve felhasználóbarát, és egyáltalán nem elhanyagolható szempont, hogy bármennyire is elkeveredünk az eredeti kijelöléstől, ■ „visszagombok” sorozatával megtalálhatjuk az eredeti fonalat.



vaszusom, ■ ■ ■ fazon ■

A program hardware-igénye is figyelemre méltó, hiszen lassan beletörődünk a Pentium 32MB RAM és minimum 4-szeres CD igényekbe. Ennél ■ kiadványnál megmutatkozik, hogy ■ régebbi vas is működik, akár ilyen komoly alkalmazásnál is. A Képtárak már a 386DX-40-en, duplasebességgű CD-n is elindul. Viszont nem árt odafigyelni a 64K színű beállítás megemlítésére, ugyanis erősen látható ■ különbség,

ami a scannelés gondosságából ered. A különböző hangos ismertetőket egy nagyon kellemesen és érthetően beszélő, de visszafogott férfihang mondja el.

A kiadvány nem elhanyagolható jellemzője még, hogy igazodik a Nemzeti Alaptanterv középiskolák számára előírt követelményeihez, ■ így alternatív tankönyvnek számít. Ennek ellenére nem csakis iskolák és diákok figyelmébe ajánlom: engem egy kicsit „magával rántott” ■ festmények felemelő és nyugodt világába.

**Rita**

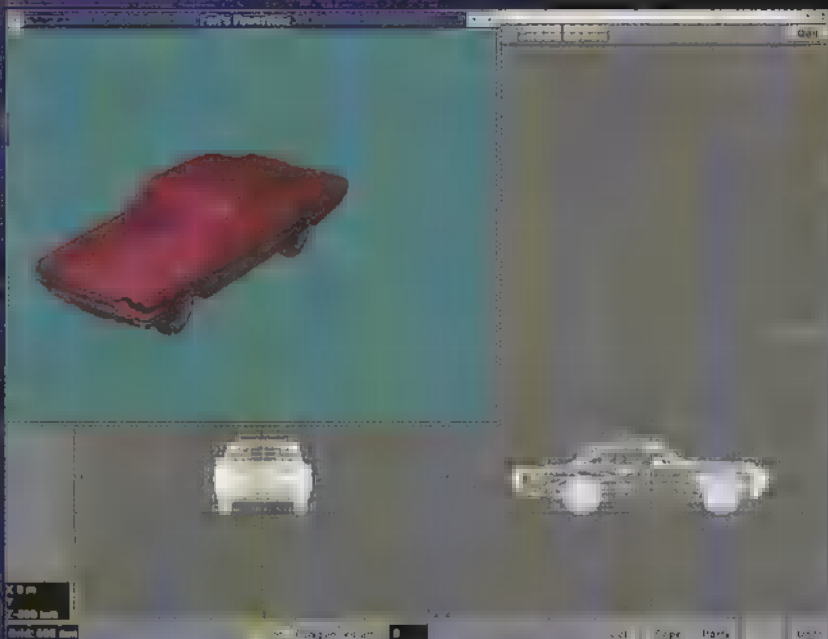
# LIGHTWAVE 4.0

## Újdonságok

**F**rairek felkérték a Dynamic Realities cég új plug-injét a Particle System-ról, amely a Lightwave 4.0-ban már régóta szereplő partikl rendszert magyarázza meg. A játék ugyan már kapható egy részben, amíg az időkbeli származó plug-in a Sparks (Metaphor), ami a nagy nevelésben nagyon jó, de a Particle Storm valós időben mutató animációs rendszert jelentősen leegyszerűsíti a munkát. A modulban részletesen állíthatjuk a részecskék születésének időzímét, elmozdulását, a kibocsátási felület alakját, a részecskék mozgását és azok ütközését.

A Dynamic Realities egyébként már régóta foglalkozik kiegészítő írással. Ezúttal még az animációs időből származik az Impact ültetés, amelynek plug-in változata már kapható a Lightwave 4-bez. Ez a színben található testek mozgását vezérel a Newton fizika törvényei alapján, ütközési viszonyokkal és spirális erőterekkel (pl. forgással) kiegészítve.

Iszaki csomagja a Fiber Factory (fotográfus), amely különböző szöveget képes szöveg testek számára generálni.



Lássuk tovább! Kezdetben volt a „4.0 rev A” jelzésű CD. Ez volt a legelső kiadás, viszonylag sok hibával. A futatható programok pontos verziószáma 4.0f. Ezt hamar felváltotta a „rev B” CD, melyben a programok verziója 4.0i. Ebben a változatban már csak két nagyobb hiba maradt: a HIIP (HyperImage) modulok instabilitása és memória helytelen felosztása. Ezeket a hibákat a Lightwave-ban kiegészítve a következő esetben memóriavesztést okozhatott. Számos esetben voltak arra is a cikk írásáig alom-

számító miatt, a 4.0i, amely a „rev B” jelzésű CD-ben található. Erdélyi szerint még, hogy a Newtek megpróbálta a Szociális cég általános formátumú kiegészítő moduljainak (DXF, Wavefront) felhívni, ezeket saját modulokkal kiegészítve, az új – a támogatott szöveg – az új megkíséreléssel működnek.

Itt szeretném megkérni megváltozott a Newtek verzióját az új változatok kiadásával kapcsolatban. Jelenleg kezdve a legújabb változatot mindig megta-



Megadhatjuk a szöveg elmozdulását és bevezetést, ezáltal megadhatjuk az elmozdulást. Ez a plug-in szintén a Lightwave partikl rendszerét használja a felépítéshez.

## Verziók

Nagy a kavargás a Lightwave verzióival kapcsolatban. Természetesen mindenki a 4.0-as jelzést használja, de az már kíváncsi lehet, hogy ez ugyanaz, mint barátunk 4.0-asa. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy a Newtek cég rendszeresen javította a programot, a Lightwave CD-ken pedig csak egy apró betűjelzés mutatja a változást. Ha a programban (Layout, Modeler) megnézzük az About által kiírt verziószámot, megnézzük, hogy 4.0, de az ezen belüli változatokról nem kapunk tájékoztatást. A pontos verziószámot úgy tudhatjuk meg, hogy a program állományokban (Lightway.Exe, Modeler.Exe, Lwin.Exe) megnézzük a \$VER kódot, természetesen úgy megnézzük, mi áll mögötte.



## RAY-TRACING MÉLYVÍZ

lálható path formájában a cég Internet oldalán. (http://www.post-edison.com)

## PowerView

Az előző Lightwave cikkeknél valamelyikében már szó esett a PowerView nevű plug-inről, amelyet a Newteknél fejlesztettek. Nos, már ma is elérhető az Interneten, az interneteknél megfelelően mindenféle elhelyezkedés nélkül letölthető a honlapról. A PowerView nem más, mint egy OpenGL alapú, valós idejű objektum nézegető, amely a Modeler-ből indítható. Indításakor egy tetszőleges méretezhető ablak jelenik meg, melyben az aktuális réteglevélben elhelyezkedő tárgy (fontán vagy Flat) árnyékolt képet láthatjuk. Az objektumot forogtatjuk, kicsinyíthetjük/nagyíthatjuk, beállíthatjuk a színt, valamint a rajta lévő csillanás színét és nagyságát. A „valós idejű” kifejezés pedig meglehetősen helytálló: a tapasztalatok azt mutatják, hogy egy 120 MHz-es, PCI alapú (Endeavour) Pentium-os gép, VRAM-ja 64 bites grafikus kártyával (SPEA V7 Storm Pro), Windows NT 3.51 alatt, hardware gyorsítás nélküli OpenGL kártyával elérheti egy SGI Indigo XS grafikus ablakban a sebességet! Ez gyakorlatban azt jelenti,



hogy 10000 poligonig felmehet a mozgás sebessége a képernyőn.

A cikk vége előtt szeretnék megköszönni a képekhez. Többet kifejeztem, hogy az eddig leközölt képek egy részében a Lightwave-hoz mellékeltem a kiegészítő állományokat. Nos, mostantól a Post-Edison Graphics vezető animációs cégével fogok együttműködni, ahol az új, többi között a Lightwave 4.0 PC-vel is elérhető, az új, többi között a Lightwave 4.0 PC-vel is elérhető, az új, többi között a Lightwave 4.0 PC-vel is elérhető.


Működés: Gábor, Gábor

**MULTIMÉDIA****MÉLYVÍZ**

**TÖBBEN JELEZTÉK, HOGY SZÍVESEN OLVASNÁNAK A VIDEO CHIP-EKRŐL. A MEGLÁTÁS JÓ, MIVEL NEM A GRAFIKUS KÁRTYA, HANEM ANNAK KÖZPONTI CHIPJE HATÁROZZA MEG A GRAFIKUS, ILLETVE VIDEO KÉPESSÉGEKET. EZT PERSZE EGY ROSSZ KÁRTYA DESIGNNAL MÉG EL LEHET RONTANI, DE MI AZ OPTIMIZMUS RENDÍTHETETLEN LOVAGJAKÉNT ÁSSUNK MÉLYEBBRE MAGUNKAT A CHIEK BAKELITTŐL ILLATOZÓ MÉLYSÉGEIBE.**

# Multimédia

## Video chipek & Co.

ég mindig három fontos eleme van a grafikus-video chipeknek: a 2D grafikai gyorsító funkciók, a video playback (esetleg kitömörítéssel) és a 3D grafikai funkciók, illetve ezek kombinálása. Mostanában jelennek meg azok a kártyák, amelyek mindhárom területen fel tudnak mutatni valamit (pl. Matrox Millenium), de a legtöbb gyártó (pl. Boca, ELSA, Miro, NEC, Number Nine, Orchid, Diamond VideoLogic stb.) add-in formában látja a megoldást, azaz a meglévő grafikus kártyánkra drótozható kiegészítő paneleket dob piacra. A legújabb chipek már a kitömörítést is tartalmazzák, felváltva ezáltal a software-es kitömörítést, ami csak nagyobb teljesítményű gépeken élvezhető, de még ezeken is úgy lefoglalja a CPU-t, hogy más feladatot nem nagyon lehet a lejátszással egyidejűleg végezteni.

Az S3 cég, bár jobbra a régebbi chipjeivel, igencsak uralni látszik a piacot. A cég 1993-ban kezdett 64 bites gyorsító chipeket gyártani, és a mai napig nem „vetemedt” komplett kártyák készítésére (előtte még a 805-ös szériával is nyomultak). Ezek közül a DRAM-os Vision864, és a VRAM-os Vision964 jelent meg elő-

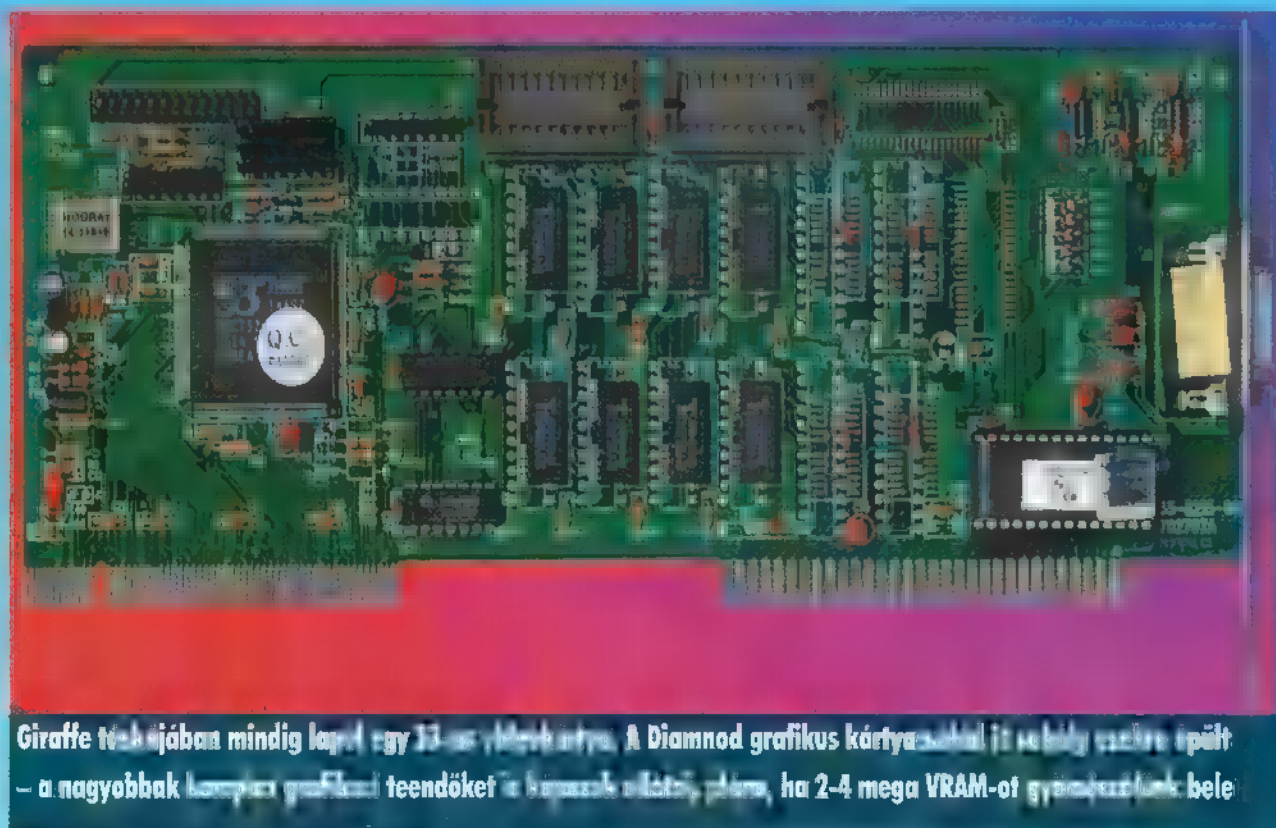
ször. Mindkettő csupán 2D grafikus gyorsító funkciókat tartalmazott, ezért nem sokkal később egy javított változat látta meg a napvilágot, a Vision866, amely jobb poligonrajzolással, gyorsabb szöveg megjelenítéssel és vonalhúzással büszkélkedhetett. A 966-osba már egy kis multimédia ízt is belevittek, hiszen az osztott buffer kezelésnek (SFBI, shared frame buffer interconnect) és a genlockolásnak nyomait fedezhettük fel: olyan jeleket tartalmazott, melyek segítségével a frame buffert meg lehet osztani a chip és egy külső koprocesszor között. Másrésztől a beépített genlock áramkör a RAMDAC kimenetét egy külső videojelhez tudta szinkronizálni, ami igen hasznos overlay technika esetén.

A második „eresztés” a Vision868 és a Vision968-ból állt. Itt ugyan lemondtak az SFBI-ről, viszont video gyorsító funkciókkal látták el a chipet. Ide tartozott a szintér konverzió (YUV-RGB), a bilineáris nagyítás/kicsinyítés és a dithering.

1994 szeptemberében látott napvilágot egy új család, a Trio32/64, amely bár egy alacsonyabb árkategóriát képviselt, a teljesítmény igényéről sem mondtak le a tervezők. Nyilvánvalóan DRAM-os megoldásról van szó, energia megtakarító funkciókkal. Az SFBI technika szintén jelen van a chipben, és az árcsökkentés kedvéért egy 135 MHz-es RAMDAC, genlock és VAFC támogatás is került rá.

Annak érdekében, hogy a 864-es, illetve a 964-es chipek SFBI technikáját ki is lehessen használni, készült egy Vision/VA video gyorsítóchip is, amely külső videojelet (élő jelet és egy MPEG dekóder kimenetét) tud az osztott bufferba „pakolni”. A VA szintér konverzióval, skálázóval, ditheringgel és kimeneti croppinggal (a frame-ből adott méret kivágása) rendelkezik.

A Trio chipeknek nemrégiben elkészült a „videós” változatuk is Trio64V+ néven. Valójában minden maradt a régiiben (135 MHz RAMDAC, DRAM stb.), de a chip kapott egy úgynevezett Scenic Highway busz interfészt (8+5 bit), ami a Scenic/MX2 MPEG dekóderrel való összekapcsolódást támogatja, nyilván anyagilag kedvezőbb módon, mint azt a Visionx64-VA páros tette. Megoldották a skálázást is, de sajnos csak az x tengely



Giraffe tetejében mindig lapul egy 33-as videó kártya. A Diamond grafikus kártya-számból itt se bídy szakra épült – a nagyobbak komplett grafikai teendőket is képesek ellátni, pláne, ha 2-4 mega VRAM-ot gyomorszájába belet





**Hamisítatlan és – egyelőre – hamisíthatatlan Diamond Edge 3D grafikus gyorsítókártya Windows 95 alá**

irányában használ interpolációt, az y tengelyen csak duplázás történik. Ennek nyilván az az oka, hogy az y irányú műveletekhez több teljes sort kell pufferelni, amit olcsó chipsetekben nem érdemes megvalósítani. A chip újdonsága, hogy a videoablak színmélysége független az aktuális desktop színmélységtől, azaz egy 256 színű desktopban is megjelenhet 64K színű video (pl. MPEG). A beépített RAMDAC chroma-keyinget is tartalmaz, azaz a videóra grafikát tehetünk.

Novemberben, a COMDEX-en mutatta be az S3 legújabb szüleményét, a ViRGE-t és a ViRGE/VX-et. A ViRGE a Trio64V+ továbbfejlesztése, tartalmaz szintér konverziót és skálázást is. A chip tradicionálisan DRAM-os és 135 MHz-es RAMDAC-kel van ellátva. A ViRGE/VX-et már VRAM-os, 220 MHz-es RAMDAC-kel szerelték fel, ami lehetővé teszi az 1600x1200-as felbontás elérését 75 Hz-nél Truecolorban. 1996 folyamán várhatóan add-in típusú 3D kártyák jelennek majd meg a ViRGE-höz.

Ne higgyük azért azt, hogy az S3-on kívül más legény nincs is talpon. Itt van mindjárt a Tseng, aki végre kihozta az ET6000-es chipjét. A chip DRAM-os, és a W32p-Viper páros felváltására tervezték. Belső buszán a sávszélesség eléri a GB/s-ot, ami igen nagy teljesítmény. De hogyan lehet ezt DRAM-mal elérni? A memória egy úgynevezett Multi-bank-DRAM konfigurációban van elrendezve, ami annyit jelent, hogy 32 KB-os blokkokra van felosztva és egy belső busszal összekötve. A gyors memória ciklusok átlapoltt szinkron hozzáféréssel 8 ns-os elérési időt lehet elérni.

A hardware világában 1995 vége és 1996 a multimédia jegyében zajlik. A cél minél kompaktabb és sokoldalúbb multimédia chipke piacra dobása. Ezek a chipke olcsó, tömegesen gyártandó kártyák agyai lesznek majd, multimédia alapfejlesztésekre tehát nem nagyon alkalmasak. Kiválóak azonban multimédiára épülő alkalmazások, prezentációk, oktatóanyagok, játékok készítésére és futtatására. Elsőként a MicroUnity cég Mediaprocessorát mutatnám be. Ez egy CISC, RISC és DSP technikákat ötvöző chip, amely teljesen programozható, maximálisan 1 GB/s sávszélességet produkál, és egy chiphármasnak a fő része. A többi chip egy bridge (híd), amelynek feladata a DRAM-hoz és a PCI buszhoz való kapcsolódás, illetve egy MediaCodec, amely tömörítési és kitömörítési feladatokat lát el a különböző formátumok között. A chipnek

saját valós idejű operációs rendszere van, de nem valós idejű operációs rendszert is tud futtatni.

A Philips cég Trimedia chipje ennél több beépített tudással rendelkezik. Szintén CPU és DSP keverék, egy PC-ben DSP-ként, egy önálló set-top boxban (erősen korlátozott funkciójú, multimédia célszámítógép, ott-honi célokra) viszont CPU-ként viselkedik. A belső busza 400 MB/s-os sávszélességű, autonóm modulokat köt össze, melyek: audio be, audio ki, video be, video ki, MPEG codec, képfeldolgozó processzor, kommunikációs áramkörök és egy VLIW processzor (very large instruction word, nagyon nagy utasítás szóhosszúságú processzor). A belső busz extra logika nélkül kapcsolódik a PCI buszra.

A Chromatic Research Mpact Media Engine nevű chipje egy általános célú DSP. A programozható media-ware modulokkal könnyedén valósítható meg MPEG-1 tömörítés és kitömörítés, MPEG-2 dekódolás, de wave-table és wave guide szintézis is. Videokonferencia menedzselést is könnyen megvalósíthatunk (H.320).

A negyedik processzor az Nvidia NV1, ami a játékok támogatására készült. A 3D gyorsító nem egyszerű polygonokból, hanem NURBS-ökből (nonuniform rational B-splines) építkezik, ami simább felületszéleket és kevesebb építőelemet jelent. Az audio modul 32 csatornás (jó gépen akár 50 is lehet) CD minőségű wavetable szintézist valósít meg. Nincs szüksége külön memóriára, mert a PCI buszon keresztül szédületes sebességgel tudja az adatakat a központi memóriából beolvasni. A buszrendszere gyűrű, amin a komponensek csücsülnek. A chip hiányossága az MPEG-1 dekódoló hiánya, ebben az esetben tehát kénytelenek leszünk a software-es megoldáshoz nyúlni.

**Dr. Doktor  
Szenti@is.twi.tudelft.nl**



**AMIT NÉZ AZ LÁT-  
SZÓLAGOS,  
AMIT KÍNÁLUNK AZ  
VALÓSÁGOS!  
A SZÁMÍTÁSTECHNIKA  
TELJES VÁLASZTÉKÁVAL  
VALAMINT RENDKÍVÜL  
KEDVEZŐ ÁRAKKAL  
VÁRJUK BEMUTATÓ-  
TERMÜNKBEN.**

Sowah Hungary Kft. 1134 Budapest, Lőportár u. 9.  
Tel.: 270-4539, 140-1369 Fax: 270-4532

**SOWAH**

**WIZARD'S****PREMIER**

CSAK KEVÉS HELYEM VAN AZ ÚJDONSÁGOKRA (AZT IS INKÁBB KÉPEKRE HASZNÁLOM), ÍGY NEM IS SZAPORÍTOM A SZÓT, LÁSSUK, MIFÉLE GÉPCSDÁK ÉRKEZTEK MOSTANÁBAN A WIZARD'SBA.



A Virtua Striker

Világosan látszik, hogy az új technikával a SEGA minden játékformát elkészít. A Virtua Striker – mi más lehetne – foci-szimulátor a Virtua Fighter 2-höz hasonló, árnyékolt vektorgrafikával.

Múlt hétvégén végre újra összeszedtük a PC-X csapatot, és leugrottunk Quasarozni. Nem olyan vére menő fajtát játszottunk, csak egy kis barátságos csetepatét. Ennek megfelelően a



Íme végre egy kép a kétszemélyes WingWarról

zöld csapat legyalázta a pirosat. Végeredmény: -3 : 510. TRf új taktikával (piros csapat!) élettelenül kóborgott a játéktéren, majd mikor már mind azt hittük, halott, besétált a bázisba, és felrobbantotta. A szégyenteljes mínusz három mindentől függetlenül megmaradt

Mr. Chaos

**B**

efejeződtek az átalakítások, s így az emeleten megnyílt

a Sportvilág, ahol kizárólag sportjátékok találhatóak. A földszinten megmaradtak az ismerős játékok, illetve rengeteg újabb gép is helyet kapott: a Tekken 2 a pofozkodni vágyóknak való. Shade-elt, texture-mappinges grafika, dobhártya-repesztő hanghatások. Az igazi profikat persze, gondolom, a két vadí új karakter, az új ugrások és a titkos ütések hozzák igazándiból tűzbe...

A World Rally 2 az „autóversenyzőknek” készült friss verzió. A felülnézetből látható rally-pályán kell irányítani az autókat – az újítás, hogy egyszerre ketten is játszható.



Tekken 2 – már látom Jont, ahogy tépi a dzsolyisztiket

## WIZARD'S AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

**TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET  
A WIZARD'S-BAN  
- SZIMULÁTOROK  
- JÁTÉKGÉPEK**

**A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA:  
QUASAR  
LÉZERJÁTÉK**

**HARCI JÁTÉK ÉLŐBEN, MELY-  
BEN KÉT CSAPAT KÜZD EGY-  
MÁSSAL A LÉZERARÉNÁBAN**

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN A  
FERENCIEK TERÉNÉL, ÉS AZ OKTOGONON**

**EZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR  
1996. MÁRCIUS 31-IG,  
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ  
A WIZARD'S-BAN!**

## ULTRASOUND PLUG & PLAY

**BETMEN testvéreim!**

**Eljött az igazság pillanata. A nagy mű  
elkészült. Íme a legújabb Gravis hangkártya:**

- 16 bites, 48 kHz-es, 32 csatornás audió hardver
- 32 hangú, General MIDI kompatibilis PCM wavetable szintetizátor
- Hardverkompatibilitás az Ultrasound, a Soundblaster és a Roland szabványokkal
  - Max. 8,5 MB RAM
  - ROM és RAM-kezelés
  - Beépített effektprocesszor
- Windows '95 Plug & Play támogatás
- IDE CD-ROM meghajtó csatlakozás
- Full duplex kapcsolat támogatása az Interneten
- A jandék mikrofon + szoftver hegyek

**Pixel Multimedia Kft.  
1088 Budapest, Rákóczi út 83.  
Tel: 266-6059, 118-1595  
Fax: 118-6651**

**AUTOMEX CD CENTER**  
1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

**FaxInform®**

számítógépes adatbázis.  
Tel.: 267-9916.

Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését.  
Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

**KERESSEN, HOGY KERESSEN!**  
Kedvezményes árakkal, bizományosi  
konstrukcióval várjuk viszonteladóinkat!

Cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k  
szponzorálását, kiadását és terjesztését.



**PC Trafik Bt**  
1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 351-2351

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható  
és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit.  
Üzletünkben széles választékban kaphatóak használt  
számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón,  
garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása  
késpénzért!

**HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!**

**ASTORIA ÜZLETHÁZ**  
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.  
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

**Klubtagsági rendszer**

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klub-  
tagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos ked-  
vezményel jár: a CD-ROM lemezek áraiból 20% ked-  
vezményt adunk, megunt CD-ROM lemezeit vissza-  
vásároljuk, kedvező áron beszámítjuk, Faxinform rend-  
szerünkön ingyen hirdethetnek, BBS rendszerünkön szá-  
mos kedvezményt kapnak, megjelenő újdonságokról  
folytonos tájékoztatás és egyéb meglepetések.

**BitMEX BBS.** Tel.: 267-9918

E-mail: automex@mail.datanet.hu  
Friss információk a TXT. 682. oldalán.



**CD-Romtár 4.**  
Még mindig kapható!  
A legátfogóbb ma-  
gyar nyelvű CD-ROM  
katalógus, rengeteg demóval és ezer más  
meglepetéssel.



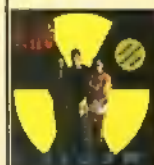
Diamond 2121 VGA + MPEG+CD-I (1MB EDO RAM, PCI) 27.990  
Diamond Edge 3D VGA +16 bites hangkártya + 3D-s játékok (1MB RAM, PCI) 49.600  
Diamond Stealth 64 (PCI VGA 2 MB RAM) 52.800



**JOGTÁR TELEFONKÖNYV CÉGHÍREK**  
Nélünk mind a három kapható, folyamatos fris-  
sítéssel.



**Barangolás állatvilágban**  
Gyönyörű színes, képes,  
hangos állatenciklopédia  
magyar nyelven.



**NRG**  
Lendületes zene egy  
fiatal zenekartól új,  
szokatlan formában. A  
remek zene mellett 50  
játékot is találunk a  
lemezen



**6 NYELVŰ EURÓPA SZÓTÁR**  
6 nyelv (magyar, angol,  
német, francia, olasz,  
spanyol) bármelyikről  
bármelyikére fordít,  
300.000 szavas szókincs



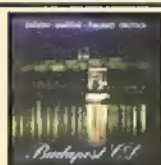
**Ebciklopédia**  
A leglátványosabb hazai  
enciklopédia, amely 107  
kedves kutyát mutat be  
videofilmeik és képek  
segítségével.



**Interaktív PUSZTA Sex**  
Humoros hangvételű ha-  
zai erotikus CD, amely  
egyedi módon mutatja be  
a magyar pusztát „szép-  
ségeit”.



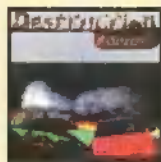
**Korongvilág I.**  
Interaktív újság, sok  
érdekességgel, játék-  
demóval.



**Budapest**  
Budapest térképe és  
nevezetességei. Filmek,  
fotók és leírások.



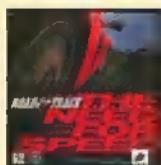
**Interaktív video magazin**  
Rengeteg filmrészlet,  
tar-talmak leírása, több  
szempont szerinti  
keresés.



**Destruction Derby**  
A roncs-derby egyedül-  
álló élmény mindenkinek  
Törj vagy összetörnekl!



**Fatal Racing**  
Autóverseny életre-  
halálra. 30 méteres ugrá-  
sokkal, ütközésekkel,  
repülésekkel, lupin-  
gokkal és dugóhúzókkal  
kell küszködni.



**The Need for Speed**  
A legszenzációsabb  
autóverseny, amit csak  
láttak. Egy valódi pilóta  
éberségét követeli a  
játék.



**Stonekeep**  
Egy újabb szerepjáték,  
melyben szörnyekkel,  
csontvázakkal és egyéb  
félelmetes lényekkel kell  
megküzdeni.



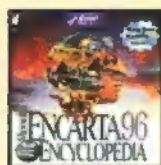
**Screamer**  
Látványos, gyors és hát-  
borzongatóan veszélyes  
autóversenyek győztese  
vagy vesztese lehetsz.  
Tapossz bele!



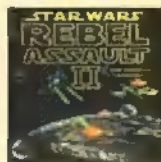
**Indycar Racing II.**  
Az indycar kedvelőinek  
ez a második rész nem  
okoz majd csalódást.



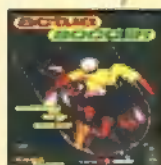
**3D Atlas**  
Domborzati térképeket  
tartalmazó világatlasz,  
sok újszerű megoldással  
és hasznos információ-  
val.



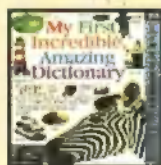
**Encarta 96 Encarta World Atlas**  
A szokásos színes, vál-  
tozatos enciklopédia, ki-  
bővített anyaggal.  
Világatlasz Microsoft  
minőségben.



**Star Wars Rebel Assault II.**  
Végre itt van a régóta  
várt népszerű játéknak a  
második része 2 CD-n.  
Még több kaland, még  
több izgalom.



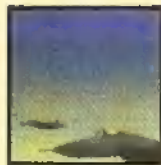
**Actua Soccer**  
Valószínűleg a legteké-  
letesebb foci játék, ami  
valaha is készült PC-re.  
Remek 3D-s grafika,  
SVGA felbontás teszi  
élethűvé a játékot.



**My First Incredible Amazing Dictionary**  
A Dorling Kindersley a  
világ egyik leglátványo-  
sabb kiadójának színvo-  
nalas általános encik-  
lopédiája.



**Wing Commander IV.**  
Látványos videoklippek,  
többszörös választási  
lehetőségek, űrcsaták,  
lázadók és kalózok teszik  
próbára képességeinket.



**EF 2000**  
A TFX II. a legrealisabb  
és legprofibb vadászgép  
szimulátor.



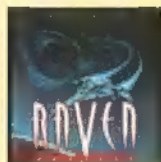
**Thunderhawk II**  
A legjétszhatóbb és  
leglátványosabb  
helikopterszimulátor.



**Aliens**  
Egy horrosztikus straté-  
giai kaland, SVGA  
grafikával.



**SU27**  
Az orosz vadászgépek  
csúcsa – a játékban is.  
Remek vadászrepülő  
szimulátor.



**Raven Project**  
Ebben az űrhajó szimulá-  
cióban minden megtalál-  
ható.



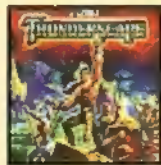
**Druid**  
Elképzелhetetlenül jó  
grafikájú kalandjáték.



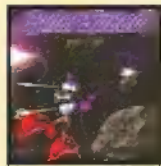
**Entomorph**  
A logikánkat is próbára  
tevő fantasy szerepjáték.



**Steel Panthers**  
Második világháborús  
harc szimuláció.



**Thunderscape**  
Egy fantasy világba  
vezető szerepjáték.



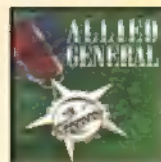
**Cyberspeed**  
A jövő járműveivel  
szárguldozhatunk.



**SWAT-Police Quest 5**  
A rendőrség elitjévé vál-  
hatsz, ha elég jól  
csinálod. Ügyességi  
kalandjáték.



**Torrins Passage**  
Az egyik legszebb  
kalandjáték-minőségi  
grafikával.



**Allied General**  
Az év stratégiai játéka-a  
Panzer General folyta-  
tásaként.



**The Dark Eye**  
7th Guest szerű játé-  
ksuper grafikával  
grafikával.



**Shivers**  
A SIERRA egyik leglát-  
ványosabb szerepjátéka,  
amely egy titokzatos  
múzeumban játszódik.



**11th Hour**  
A már jól ismert 7th  
Guest folytatása. A 4 CD-  
s játék rengeteg logikai  
rejtélyt kínál.



**Redshift 2**  
Csillagászati program,  
látványos űrfotók, csil-  
lagtérképek segítenek az  
égi eligazodásban.



**3D Interior**  
3 D-s belsőépítészeti ter-  
vezőprogram. Könnyen  
kezelhető, DOS és Win-  
dows alatt is működik.

**JOYSTICK-ok**

QS Warrior 5 2.392  
Gravis Analog 3.900  
Gravis Phoenix 16.900

Gravis Firebird 10.900  
Gravis Thunderbird Hívjon



**TM Kormány+pedál**  
36.900.-Ft +Áfa

**VIRTUÁLIS LEKÖRÖG**

**PD/CD-ROM**

A többször írható CD technológia

Műszaki paraméterek:  
- Kapacitás: 650 MB  
- Adatátvitel: 870 kB/sec.(PD), 600 kB/sec (CD)  
- CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis  
Akciós áron most 99.000 Ft +Áfa

**SONY**

CDU 920S  
2X CD-ÍRÓ

Nélünk a  
legkedvezőbb  
áron:  
199.000 Ft  
+Áfa

**SAMSUNG MONITOROK**

14" LR dig. contr. 38.900  
14" LR NI d. contr. 41.900  
15" LR NI d. contr. 62.000  
17" LR NI d. contr. 134.000



Az árak az áfát nem tartalmazzák!

Az árak változtatási jogát fenntartjuk!

# Élvezd a virtuális valóság örületét. **FORTE VFX-1** Belépő egy másik dimenzióba!

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.  
Minden játékkal játszható.

Multimedia World  
díjat nyert szabványteremtő sisakja.

# MMMP

Multimedia Meeting Point  
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.  
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027



## Hangkártyák

Genius Soundmaker 16E	10.900
Gravis Ultrasound Max	23.500
Soundblaster 16 VE	16.200
Soundblaster AWE 32 PnP	49.900

## CD játszó

Mitsumi FX-400 4 X IDE	23.900
UMAX IS401 4 X EIDE (600KB/sec)	19.900
UMAX IS602 6 X EIDE (900KB/sec)	31.800

## COMPAQ

multimédiás számítógépek  
és notebook-ok

## Microsoft

szoftverek teljes választéka

## Hangszórók

Floppyt és monitort  
óvó mágneses árnyékolás  
Hangerő,- és hangszín-  
szabályozási lehetőség  
220 V-ról üzemeltethető

J-351 AV aktív hangszugárzó	
3"-os, 40W PMPO	6.500
J-511 AV aktív hangszugárzó	
4" és 1,5"-os, 100W PMPO	8.500

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból